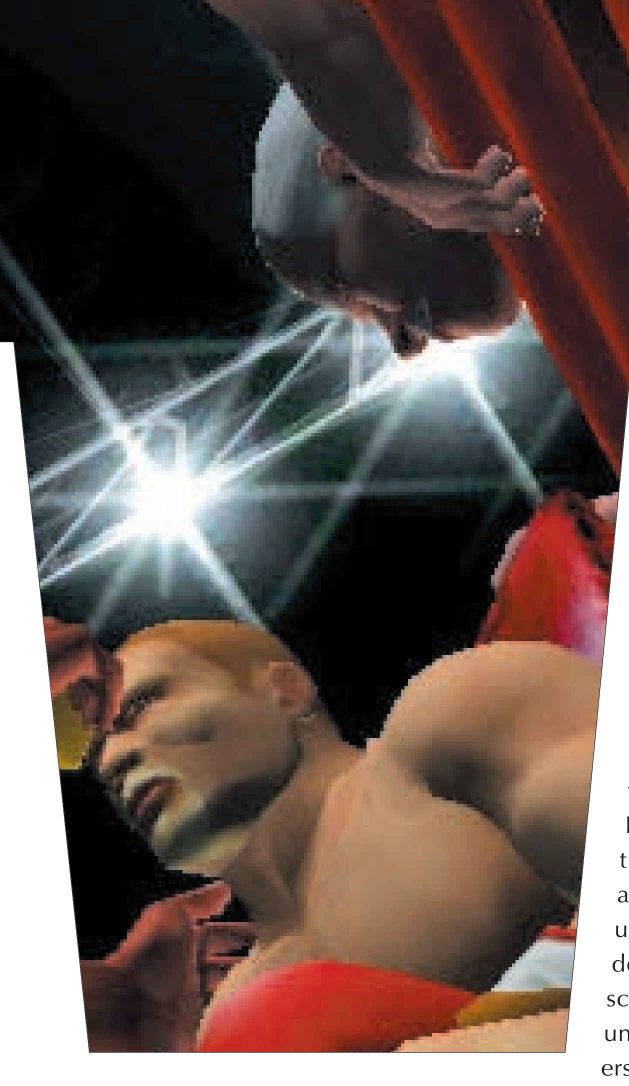
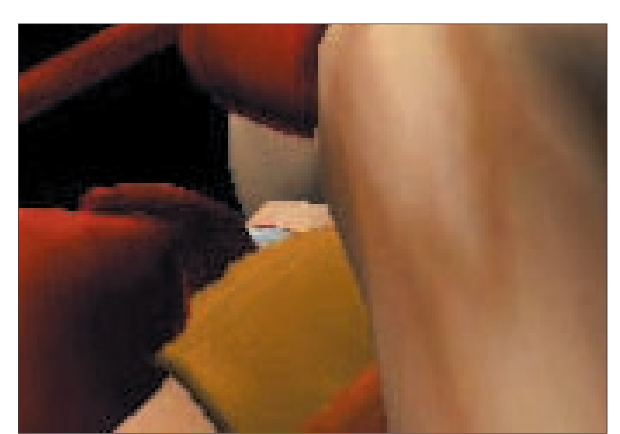


6/2002
10. Jahrgang / Ausgabe 104
Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60
€ 3,35
MAN!AC
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
BLUTIGER GEHT'S NICHT
Resident Evil
Schockierend schön: Die filmreife Zombie-Schlacht im Test
Final Fantasy 10
Im PAL-Check: Das wichtigste Rollenspiel des Jahres
DAS DUELL
Virtua Fighter 4
Neuer Prügel-König: Tekken 4 ohne Chance?
HEFT IM HEFT
Gamecube KOMPLETT
Auf 32 Seiten: Alles, was Ihr über Konsole und Spiele wissen müsst
MAN!AC
Die neue Nintendo-Generation von A bis Z
PS2 · PSone · Xbox · GBA
4 198044 103354 06



# DER DREIKAMPF IST ERÖFFNET

Es ist vollbracht: Endlich steigt mit dem Gamecube das dritte Schwergewicht in den europäischen Next-Generation-Ring. Aus diesem Grund haben wir für Euch ein 32 Seiten dickes Special zusammengebastelt, in dem Ihr alle wichtigen Informationen zur PAL-Konsole und den kommenden Gamecube-Software-Highlights findet. Zusätzlich gibt's natürlich ausführliche Tests zu allen uns bekannten Starttiteln der neuen Nintendo-Konsole. 'Nur 32 Seiten, warum nicht 48 wie bei Eurem Xbox-Special?' mag mancher von Euch berechtigterweise denken. Die Antwort ist vielschichtig, hat aber nichts mit einer einseitigen Konsolenpräferenz unsererseits zu tun. Der wichtigste Punkt ist wohl, dass der Support der Fachpresse seitens Nintendo denkbar schlecht ist. Erst spät hielten wir den PAL-Gamecube in unseren Händen, das zugehörige RGB-Kabel trudelte gar erst bei Drucklegung ein. Auch die Versorgung von PAL-Testmustern gerät dank Engstirnigkeit des japanischen Mutterhauses zum schwerwiegenden Problem: Im Gegensatz zu PS2 und Xbox, von denen wir so genannte 'Debug'-Geräte besitzen, auf denen sich gebrannte Beta-Versionen abspielen lassen, wird es den Gamecube nicht in 'Debug'-Ausführung für die Fachpresse geben. Die Folge: Die Tests der meisten Spiele könnt Ihr erst einen Monat nach deren Veröffentlichung lesen, oder aber, wir müssen US- und Japan-Versionen für unsere Arbeit heranziehen – ärgerlich, da wir bei den PAL-Tests auch PAL-Fassungen unter die Lupe nehmen wollen. Um Euch im Gamecube-Special einen Überblick über die Startpalette zu geben, mussten wir Großteils US-Versionen verwenden (mehr dazu ab Seite 44). Wir arbeiten aber gerade an einer Lösung dieses unbefriedigenden Zustands.

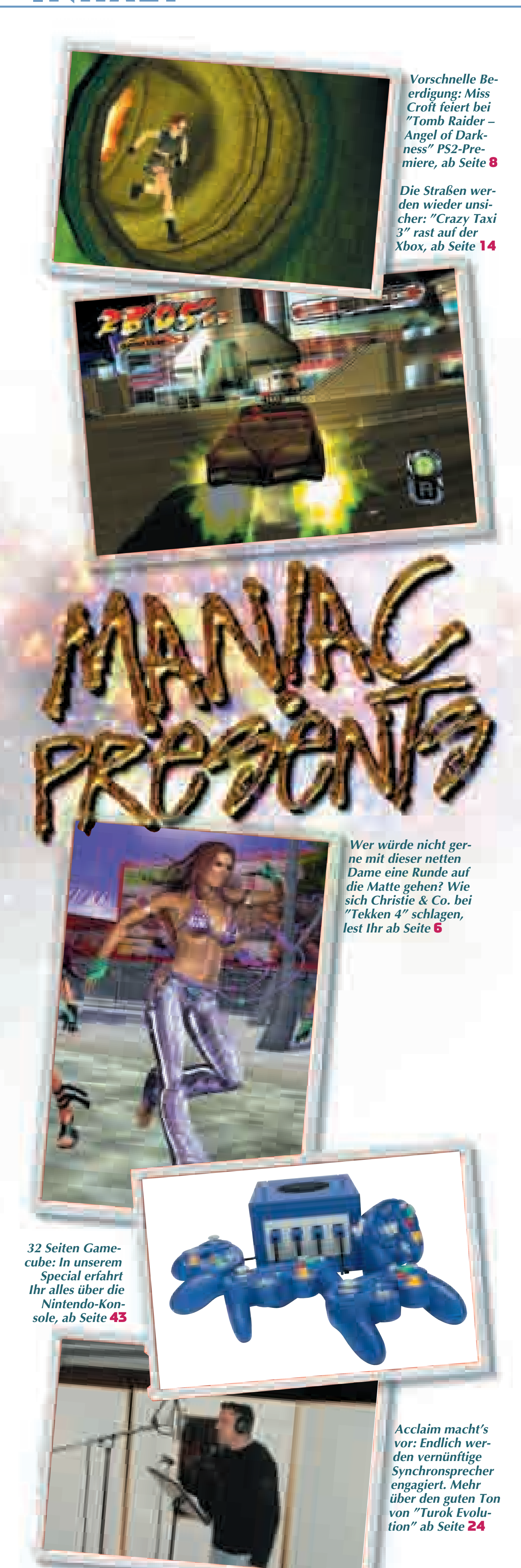


Mike Tyson Heavyweight Boxing (Codemaster, 2002)

Umso erfreulicher eine Meldung, die wahrlich in letzter Sekunde bei uns eintrudelte: Microsoft hat erkannt, dass sich mit 479 Euro für die Xbox kein Staat machen lässt und hat – nicht mal eineinhalb Monate nach dem Start der Konsole – den offiziellen Preis auf 299 Euro gesenkt. Wir sind wirklich gespannt: Ab jetzt gibt es drei Konsolen-Konkurrenten zu vergleichbarem Preis auf dem heiß umkämpften Markt. Nun müssen die Spiele entscheiden – und natürlich Ihr. Und wir werden Euch dabei auch weiterhin tatkräftig unterstützen.




**Noch `ne Preissenkung:** **Viel Leistung für wenig Geld gibt´s ab diesem Monat auch am Kiosk. Unser Schwesterblatt *PLAYERS* hat den Preis auf schlappe 1,99 Euro gesenkt – mehr PS2-Lesestoff für weniger Moneten werdet Ihr wohl kaum finden. In der Ausgabe 6/2002 gibt´s neben 15 objektiven Tests auch ein zehnseitiges Special zur Rückkehr der Videospiel-Ikone Lara Croft sowie ein dickes ˝Final Fantasy 10˝-Gewinnspiel.**




Vorschnelle Beerdigung: Miss Croft feiert bei "Tomb Raider – Angel of Darkness" PS2-Premiere, ab Seite 8

Die Straßen werden wieder unsicher: "Crazy Taxi 3" rast auf der Xbox, ab Seite 14

Wer würde nicht gerne mit dieser netten Dame eine Runde auf die Matte gehen? Wie sich Christie & Co. bei "Tekken 4" schlagen, lest Ihr ab Seite 6

32 Seiten Gamecube: In unserem Special erfahrt Ihr alles über die Nintendo-Konsole, ab Seite 43

Acclaim macht's vor: Endlich werden vernünftige Synchronsprecher engagiert. Mehr über den guten Ton von "Turok Evolution" ab Seite 24

# NEWS



# FEATURE



# TIPPS & TRICKS



# RUBRIKEN

# PAL-TESTS



# IMPORT-TESTS





*Endlich auch in Europa: Squares opulentes PS2-Rollenspiel-Epos "Final Fantasy 10", ab Seite* **76**

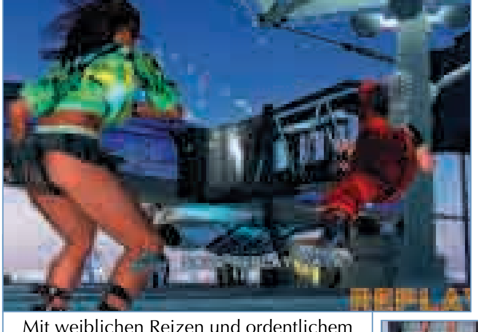
*Harte Action auf der Xbox: Segas wuchtige SciFi-Ballerei "Gun Valkyrie", ab Seite* **80**

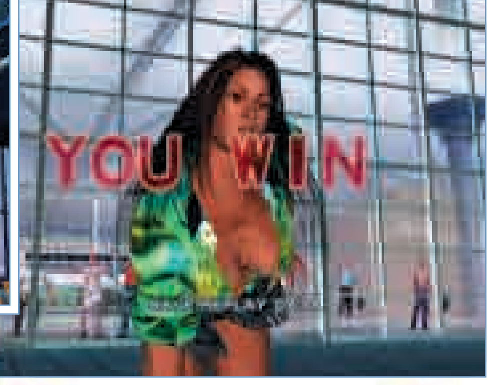
*Sternenkrieg für Gamecube-Zocker: "Star Wars Rogue Leader", ab Seite* **60**

*Kloppen wie die Könige – auch auf der PS2? "Virtua Fighter 4" im Härtetest, ab Seite* **40**

*Feuchtes Vergnügen: Nintendos edle Jetski-Raserei "Wave Race Blue Storm", ab Seite* **56**

*Horror-Happen: Capcom lehrt dem Gamecube das Fürchten mit "Biohazard", ab Seite* **32**






Mit weiblichen Reizen und ordentlichem Hüftschwung soll Christie gegen die "Dead or Alive"-Mädels punkten.




Neues Outfit, neue Technik: Jin Kazama hat mit dem Mishima-Kampfstil gebrochen und betreibt jetzt klassisches Karate.

# Mit Hand und Fuß

***Runde Eins im Kampf der Giganten: Wir durchleuchten die japanische Fassung von Namcos "Tekken 4".***

Beim diesjährigen 'King of Iron Fist'-Turnier müssen sich die Kämpfer nicht nur gegen Obermotz Heihachi Mishima, sondern auch gegen Segas Yu Suzuki und sein "Virtua Fighter" behaupten. Während dies schon in heimischen Läden stehen, sorgt "Tekken 4" gerade in Japan für klingende Kassen.

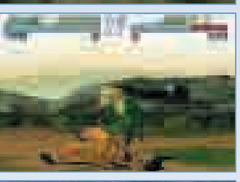
## Ring Frei

Nach dem obligatorischen Render-Intro habt Ihr die Wahl zwischen den typischen Prügel-Modi: Die Story-Variante illustriert die Geschichte Eures Helden mit Standbildern und belohnt mit einem langen Renderabspann, im Arcade-Turnier geht's dagegen schnörkellos zur Sache. Beim Survival-Match erlegt Ihr möglichst viele Feinde, ohne selber zu Boden zu gehen, Versus- und Team-Battle eignen sich vornehmlich für das Duell mit einem menschlichen Mitspieler. Als besonderes Schmankerl ist der 'Force'-Modus aus Teil 3 wieder mit an Bord, wo Ihr Euch durch vier Levels voller gesichtsloser aber schlagfertiger Schurken prügelt. Training und Practice runden die Auswahl ab, hier verfeinert Ihr Euer Können und übt an wehrlosen Computergegnern. Die Manöverlisten der einzelnen Charaktere wurden dezent erweitert, die wichtigsten Neuerungen sind aber einfachere Sidesteps (per Steuerkreuz) sowie ein neues Wurf-Kommando, mit dem Ihr die Position mit dem Gegner tauschen könnt und ihn ins Leere laufen lasst. So befreit Ihr Euch aus brenzligen Situationen, denn die Arenen bieten nun nicht mehr die endlose Bewegungsfreiheit der Vorgänger. Häufig findet Ihr Euch jetzt gegen

## Prügel-Papas



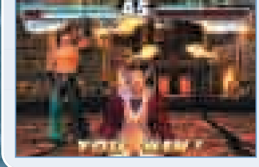
**TEKKEN: Namcos Playstation-Einstand bedachten wir 1995 mit 76% Spielspaß. Der Erstling führte das bekannte Vier-Button-Schema ein, hatte aber mit hölzernen Bewegungsabläufen, hektischen Spielgeschehen und der "Virtua Fighter"- sowie "Toshinden"-Konkurrenz zu kämpfen. Die Geschichte wiederholt sich...**



**TEKKEN 2: Der Nachfolger machte 1996 mit satten 85% Spielspaß schon eine bessere Figur. Erstklassige Grafik und ein gelungener Soundtrack machten die Automatenumsetzung zum ernstzunehmenden Aspiranten auf die Playstation-Prügelkrone. Erobert wurde diese aber erst gut zwei Jahre später.**



**TEKKEN 3: 1998 nahm "Tekken 3" die Prügelarena im Sturm. Trotz einer unsäglich schlampigen PAL-Umsetzung kassierte der Titel 88% Spielspaß und wurde zur Referenz auf Sonys 32-Bitter. Ein riesiges Kämpferarsenal und Extras wie der Force- oder Tekken-Ball-Modus sicherten der Serie die souveräne Herrschaft im PSone-Ring.**



**TEKKEN TAG TOURNAMENT: 86% Spielspaß vergaben wir in MAN!AC 12/2000 für die PS2-Version des "Tag Tournament"-Automaten. Die Team-Prügelei gab einen würdigen Einstand auf der neuen Konsole und wurde für die PAL-Version sogar verbessert und von hässlichem Kantenflimmern befreit.**




Akrobatisch: Die wohlproportionierte Christie ging bei Capoeira-Maestro Eddy Gordo (aus "Tekken 3" und "Tag Tournament") in die Lehre; den beweglichen Rastafari könnt Ihr ebenfalls freispielen.










Im ‘Tekken-Force’-Modus verprügelt Ihr die Mishima-Schergen im Dutzend.




Und hoch das Bein: Hwoarang scheucht seine Gegner mit spektakulären Taekwondo-Kicks durch die Arenen.




Herzlich Willkommen: Vale-Tudo Neuzugang Marduk wird von Mokujin-Ersatz Combot ausgehoben.

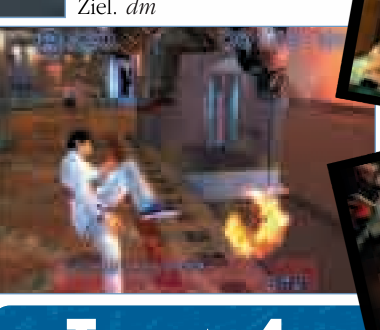
eine Wand oder Statue gedrängt, die oftmals unter der Wucht des Kampfes zu Bruch gehen. Abhilfe schaffen hier der bereits erwähnte Sidestep sowie die neuen Kontermöglichkeiten: Stoßt Euch einfach von der Wand ab und landet mit fliegenden Fäusten auf dem Kontrahenten, den Ihr danach mit einer ellenlangen Kombo endgültig zu Boden werft.

## Frischfleisch

Die zirca 20-köpfige Heldenriege beinhaltet vier Neuzugänge: Vale-Tudo Riese Marduk verlegt sich vornehmlich auf Grappling und brachiale Schläge, Boxchampion Steve verlässt sich dagegen nur auf seine flinken Fäuste und nutzt die Kick-Buttons für geschicktes Ausweichen. Dritte im Bunde ist Busenwunder Christie, die exakt Eddie Gordos Capoeira imitiert. Dazu kommt der mechanische Combot, der jede Runde einen anderen Kämpfer nachahmt. Im Vergleich zum Vorgänger gefällt ”Tekken 4” optisch wesentlich besser, vor allem die Arenen gefallen mit Wassereffekten und Nebelschwaden. Gegen die opulente, aber dafür stark flimmernde ”Virtua Fighter 4”-Optik muss Namcos Fighter zwar zurückstecken, bietet dafür aber ein augenfreundlicheres Bild. Bei der Spielmechanik sind beide Titel sowieso nicht vergleichbar: Wo bei Sega geschicktes Kontern und Taktieren die Regel ist, führt in ”Tekken” die Offensive zum Ziel. *dm*



Vorbildlich: In ‘Practice’ und ‘Training’ übt Ihr komplexe Manöver und ellenlange Juggle-Kombos – mal mit, mal ohne Anleitung.



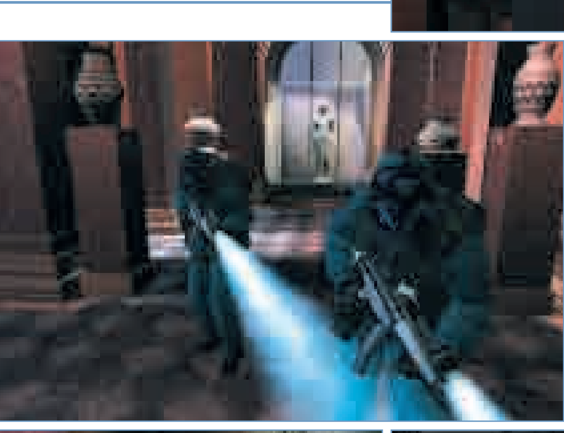


Ausführliche Einleitungen und Renderabspänne sorgen für Klarheit in der unübersichtlichen ”Tekken”-Story.

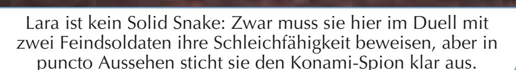
## TEKKEN 4

| | |
|---|---|
| GENRE | BEAT`EM-UP |
| HERSTELLER | NAMCO |
| D-RELEASE | JULI |

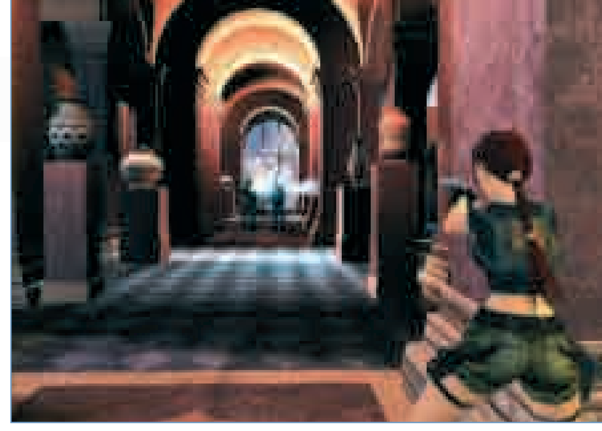
**Gehörig aufgemotzter Ableger der erfolgreichen Prügelserie: Verfeinerte Optik, neue Helden und dezent überarbeitete Spielmechanik sprechen sowohl Gelegenheitszocker als auch Handkanten-Fanatiker an.**







Lara ist kein Solid Snake: Zwar muss sie hier im Duell mit zwei Feindsoldaten ihre Schleichfähigkeit beweisen, aber in puncto Aussehen sticht sie den Konami-Spion klar aus.



# Lara lebt!

***Nach zwei Jahren Funkstille schlägt die Videospiel-Ikone wieder zu: MAN!AC wagt einen ersten Blick auf "Tomb Raider: The Angel of Darkness".***

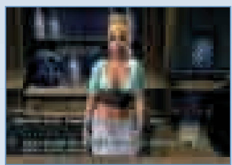
Das Jahr 2001 wartete mit einer Besonderheit auf: Erstmals seit langer Zeit landete nämlich keine weitere, mäßig inspirierte "Tomb Raider"-Fortsetzung mehr unter dem Weihnachtsbaum. Das ungewohnte Jahr Pause nutzten die Lara-Schöpfer Core Design zu einer kreativen Denkphase, deren erste Ergebnisse jüngst in London präsentiert wurden: Mit "Tomb Raider: The Angel of Darkness" gibt sich die Kultheldin nicht nur optisch frisch, sondern geht auch spielerisch (halbwegs) neue Wege.

Die wie immer üppig geformte Lara orientiert sich (wie das neue Spielelogo) klar am letztjährigen Kinofilm: Das dort eingeführte Outfit mit engem schwarzen Top ziert auch die Rundungen der virtuellen Abenteurerin, deren Gesichtszüge eine Spur düsterer und härter wirken als früher. Auch die Story bewegt sich von der Ecke 'weiblicher Indiana Jones' weg: Statt erneut durch exotische Szenarien zu hetzen und Schätzen nachzujagen, findet sich Lara nämlich unversehens als Hauptverdächtige in einem Mordfall wieder: Als sie dem Hilferuf ihres ehemaligen Mentors Werner von Croy nach Paris folgt, findet sie diesen bei ihrer Ankunft nur noch tot vor.

Wieso Lady Croft nach den Geschehnissen im vierten Teil wieder quicklebendig ist und was sie in der Zwischenzeit getrieben hat, will uns Core allerdings (noch) nicht verraten: Vielmehr ist "The

## Mehr für´s Auge?

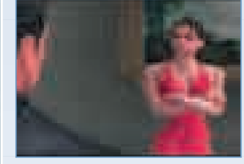
**Lara sieht zwar immer noch knackig aus, doch wahre Oberweitenfetischisten verlangt es trotzdem nach etwas Abwechslung – zum Glück springen nicht erst in jüngster Zeit eine Menge Hersteller mit Alternativen ein, die ausreichend Material zur ersatzweisen Fleischbeschau präsentieren:**



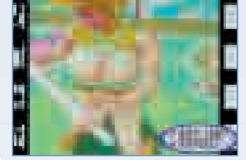
**BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE (PS2):** In dunklen Gängen und miefigen Kanälen treffen 'Forgotten Realms'-Helden auf allerlei unappetitliches Monstervolk – umso mehr freuen sich erschöpfte Krieger auf die Liebreize von Tavernenhüterin Alyth, die ihre viel zu enge Rüstung gegen ein ansehnliches Barmaid-Outfit getauscht hat.



**DEAD OR ALIVE 2 (PS2, DC):** Zwar läuft der dritte Teil auf der Xbox optisch dem Vorgänger den Rang ab, aber der hat trotzdem immer noch mehr Voyeur-Futter zu bieten: Wer eifrig prügelt und die zahlreichen Bonuskostüme von Tina, Kasumi, Lei-Fang & Co. freischaltet, freut sich auf immer weniger Stoff und umso mehr Hautanteil.



**JAMES BOND 007 – AGENT IM KREUZFEUER (PS2, GC, XBOX):** Der britische Nobelspion trifft bei seinen Aufträgen nicht nur auf fiese Schurken, sondern auch jede Menge schnucklige Gespielinnen. Auch sein jüngstes Ego-Abenteuer ist da keine Ausnahme: Spieler freuen sich auf Begegnungen mit zu engen Diensthemden und geklonten Köstlichkeiten.



**SUPER GALDELIC HOUR (PS2):** Tecmos durchgeknallte Ansammlung von obskuren Minispielen im Bonbonambiente schaffte nie den Sprung aus Japan – dabei sind die vier Hauptdarstellerinnen in ihren knappen Tierkostümchen einen Blick wert, besonders das üppige Mädel Kuma präsentiert sich als wahres Wunder der Schwerkraft.



Flucht nach vorn: An dieser Einstellung ist schon klar erkennbar, dass diesmal nicht mehr nur die Hauptfigur, sondern auch die Architektur wohlgeformte Rundungen vorweisen kann.



Gut geklaut: Der lautlose Tod durch Genickbruch ist zwar nicht besonders originell, aber effektiv.

Wet T-Shirt: Lara muss in den Außenlevels auch mit widrigen Wetterbedingungen kämpfen.

## In Fleisch und Blut

**NATÜRLICH darf zum neuen "Tomb Raider" auch ein frisches Vorzeigemodel nicht fehlen: Während in der Verfilmung bekanntlich mit Angelina Jolie eine waschechte Oscar-Gewinnerin mit Brustpolstern durch die Ruinen hüpfte, kommt die 20-jährige Holländerin Jill de Jong von vorneherein mit den Gardemaßen 87-61-96 daher. Bisher ist das neue Gesicht noch ziemlich unbekannt, aber das war (und ist) ja auch bei ihren Vorgängerinnen nicht viel anders: Rhona Mitra, Nell McAndrew & Co. konnten ihren kurzlebigen Videospiel-Ruhm lediglich zu Nebenrollen in einigen Filmen oder einem Playboy-Auftritt nutzen.**

Angel of Darkness" nur der Auftakt einer neuen Reihe, die auf vier Teile ausgelegt ist und vermutlich exklusiv auf der PS2 stattfinden wird – wer also alles über Lara wissen will, muss noch ein paar Jahre und mit dem Sony-System ausharren.

Bei der ersten Vorführung in London wurde bereits klar, dass die Forscherin diesmal mehr drauf hat und deutlich gelenkiger ist als früher: So muss sie u.a. knifflige Hüpfpassagen über winzig kleine Plattformen durchstehen, duelliert sich in einem Museum mit schwer bewaffneten Soldaten oder erledigt einen Gegner, indem sie sich von hinten anschleicht und ihn mit einem eleganten Genickbruch unschädlich macht – deutliche Anleihen beim Kultspiel "Metal Gear Solid" sind unübersehbar und frischen "Tomb Raider" angenehm auf.

Desweiteren wird Lara im Spielablauf nun mit deutlich mehr ausgefeilten Charakteren konfrontiert, mit denen sie sich unterhalten kann. Außerdem hängt ihr individuelles Vorankommen nun häufig von Euren Entscheidungen ab: Je nachdem, wie Ihr eine Mission angeht, schlägt die Handlung andere Wege ein und Lara entwickelt ihre Fähigkeiten unterschiedlich schnell. Die wohl gewagteste Neuerung ist schließlich die Einführung einer zweiten Hauptfigur: Immer wieder trifft Lara bei "The Angel of Darkness" auf den Abenteurer Kurtis Trent, den Ihr im letzten Spieldrittel sogar selber kontrollieren dürft. Nicht nur Lara-Fans sollten sich jedenfalls schon mal den 15. November vormerken. Dann nämlich soll der nunmehr sechste (und durchaus vielversprechende) "Tomb Raider"-Teil in den Läden stehen. *us*

## Tomb Raider: The Angel of Darkness

| | |
|---|---|
| GENRE | ACTION-ADVENTURE |
| HERSTELLER | EIDOS |
| D-RELEASE | NOVEMBER |

**Miss Croft schlägt zurück: Das neue "Tomb Raider" verspricht nicht nur hübschere Optik und bewährte Abenteuer-Qualitäten, sondern wartet auch mit einer Reihe interessanter Neuerungen auf – ganz schön vielversprechend.**



# Grenzgänger

**Die neue Fantasy-Dimension: Im koreanischen Online-RPG "Shining Soul" ziehen PS2-, Xbox- und PC-Zocker erstmals gemeinsam in die Schlacht.**



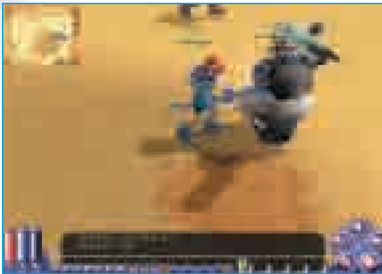
Action ahoi: Wie die "Phantasy Star Online"-Recken metzeln sich auch Phantagrams Internet-Heroen in Echtzeit durch die Gegnerhorden.

Im PC-Sektor hat die Beliebtheit von Rollenspielen mit Online-Anbindung in den letzten Jahren rasant zugenommen. Populäre Titel wie "Ultima Online" oder "Dark Age of Camelot" verführen Tag für Tag tausende Gleichgesinnter zu spannungsgeladenen Abenteuern im Internet und treiben gleichzeitig die Telefonrechnung in schwindelerregende Höhen.

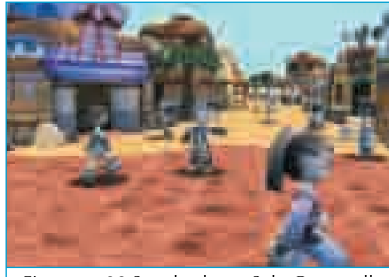
Da kann die Konsolenfraktion noch nicht ganz mithalten: Mit dem brillanten Dreamcast-RPG "Phantasy Star Online" bewies Sega zwar erfolgreich, dass auch Videospieler gerne im internationalen Kollektiv auf Monsterjagd gehen, Nachahmer fand der Vorreiter bis dato jedoch keine.

Doch die Zeiten haben sich geändert: In absehbarer Zukunft werden sowohl Microsoft als auch Sony und Nintendo ihren Systemen den Weg ins Internet freimachen. Und während die halbe Konsolenwelt auf Squares PS2-Startschuss "Final Fantasy 11" wartet, werkeln die Koreaner Phantagram im Stillen an einem Konkurrenten mit ambitioniertem Ansatz: "Shining Lore" soll die System-Grenzen überwinden und PC-, Xbox- wie PS2-Fans miteinander metzeln lassen. Dabei beschreiten die Asiaten vor allem optisch neue Wege. Ist der Großteil der Computer-Online-RPGs in düsteren Mittelalter-Szenarien angesiedelt, kann und will "Shining Lore" seine kulturellen Wurzeln nicht verleugnen. Kulleräugige Helden, schräge Nippon-Architektur, knallige Farbwahl und eine knuddelige Monsterschar zeichnen die Welt von Ardran aus. Ein familienfreundliches Ambiente ist den Entwicklern besonders wichtig. Entsprechend ungewöhnlich sind auch die Charakter-Klassen ausgefallen: Traditionelle Berufe wie Krieger und Alchemist stehen zwar zur Auswahl, auf Wunsch dürft Ihr Euren Held aber beispielsweise auch als Koch oder Designer auf Abenteuerreise schicken. Dabei werden Eure Recken nicht nur durch das Vermöbeln von Ungeheuern in Echtzeit stärker, eine breite Anzahl, je nach Profession unterschiedlicher Mini-Spiele trainiert die Fähigkeiten der Heroen zusätzlich. Der Küchen-Chef etwa gewinnt wertvolle Erfahrungspunkte durch das Erfinden neuer, schmackhafter Gerichte. Dass beim Hantieren mit diversen Zutaten des Öfteren heilende Speisen oder andere nützliche Items herausspringen, ist ein positiver Nebeneffekt, der auch den restlichen Party-Mitgliedern zu Gute kommt.

Untrainierten "Shining Lore"-Frischlingen soll der Einstieg übrigens sehr einfach gemacht werden: Durch das Abgleichen bestimmter Charakter-Daten wie Alter oder Herkunft mit den Werten anderer Spieler werdet Ihr auf Wunsch automatisch zu vergleichbar ausgebildeten Helden geleitet. So bleibt niemand lang alleine – ganz im Sinn von Phantagrams familienfreundlichen Ansatz. *cg*



Kulleraugen-Helden gegen MG-bewehrte Panda-Mutanten – "Shining Lore" setzt auf RPG-Spaß im Nippon-Look.



Eine etwa 30 Stunden lange Solo-Quest soll übrigens auch Einzelspieler ans Pad locken



Sämtliche Ausrüstungsgegenstände werden an den Polygon-Helden optisch dargestellt

## Shining Soul

| | |
|---|---|
| GENRE | ROLLENSPIEL |
| HERSTELLER | PHANTAGRAM |
| D-RELEASE | 4. QUARTAL |

**Vielversprechendes Online-Rollenspiel aus Fernost: Konsoleros und PCler prügeln sich Ende des Jahres vereint durch kunterbunte Nippon-Welten – wir sind gespannt!**

# 1080°, INDY NOSEBONE: PURER FREESTYLE!



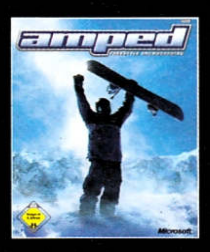




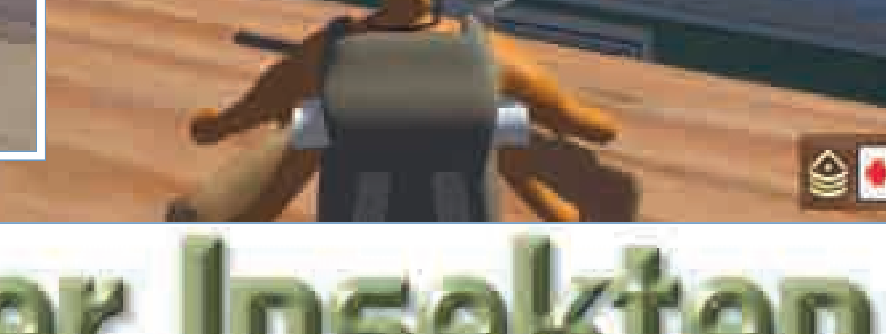
Mit Jibs, Spins und Flips donnerst du die 80 Gebirgshänge echter Skigebiete hinunter. Es gibt keine Limits, nur gute Bergluft und jede Menge Powder. Purer Freestyle, heiße Boards, unendlich viele Sprungmöglichkeiten und gefährliche Rails. Sind deine Tricks gnadenlos gut, landest du auf den Titelblättern der internationalen Fachpresse, genauso schnell endest du aber auch unter einem Haufen Schnee und die Pros lachen dich aus.

www.xbox.com/de/amped

PLAY MORE. PLAY AMPED.™







Häuserschluchten der eingemotteten Spielzeugeisenbahn (oben) und gestapelte Bücherkisten (rechts) dienen als Kriegsszenario

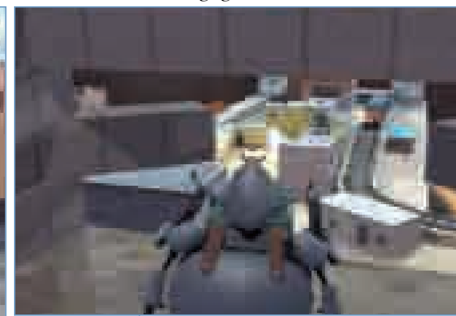
# Krieg der Insekten

***Ein fast fertiges Spiel, aber noch kein Publisher: Wir haben uns den Insekten-Shooter "Stung!" von Prey Digital Studios mal näher angeschaut.***

Als "Half-Life" (dt.) rauskam, waren wir sofort von den Solo- und Mehrspieler-Modi fasziniert – wir verbrachten unzählige Stunden damit, gegeneinander im LAN zu zocken. Als wir dann diverse Skins und Maps von Fanseiten herunterluden, stießen wir auf ein Szenario (ich habe leider seinen Namen vergessen), in dem alle Spielfiguren auf Insektengröße geschrumpft waren und sich in einer Küche bekriegten. Schon bald kürten wir diesen Austragungsort zu unserem Lieblingslevel, und das komplette Ambiente passte wunderbar zu einem Konzept unseres Lead Designers Greg Barret aus alten Amiga-Tagen. Bevor wir uns versahen, war die Idee zu 'Stung!' geboren.", so Clive H. Jones, Kreativdirektor bei Prey Digital Studios, zur Geburtsstunde ihres ersten Spieleprojektes.

## Mikrokosmos

Allerdings tauschten die britischen Entwickler die menschlichen Protagonisten gegen Vertreter aus dem Reich der Insekten aus: So bekriegen sich in dem 3D-Shooter "Stung!" u.a. Ameisen, Käfer, Bienen, Wespen und Mücken. Dabei vertrauen die skurrilen Charaktere jedoch nicht auf eigene Waffen wie Stachel oder Giftdrüsen, vielmehr schleppen die Sechsbeiner menschliches Kriegsgerät mit sich he-



Auf offenem Feld (links) seid Ihr leichte Beute für Heckenschützen, die im Gebälk lauern.

## "DIE XBOX LIEFERT DIE BESTE GRAFIK."

***Wir plauderten mit Clive H. Jones, Creative Director bei Prey Digital Studios, über "Stung!", Konsolen-Power und Lieblingsspiele.***

**?** Lass uns über Prey Digital Studios sprechen. Wo ist Euer Firmensitz, was habt Ihr vorher gemacht?

**CLIVE:** Unser unabhängiges Entwicklerstudio liegt in einer sehr ländlichen Gegend mitten im Herzen von Norfolk. Vor etwa einem Jahr haben wir uns (vier Personen) zusammengetan und die Firma gegründet. Davor arbeiteten wir alle schon für mehrere Jahre in der Spieleindustrie und wirkten u.a. an Titeln wie "VR Sports Powerboat Racing", "Renegade Racers", "Picassio", "Aqua GT" und "Fortris" (diverse Systeme) mit. Wir sind alle große Fans von (großteils indizierten, Anm. der Red.) Ego-Shootern wie "Half-Life" (dt.) und da wir nichts zu verlieren hatten, entschlossen wir uns, ein Spiel zu entwickeln, das uns wirklich interessiert.

**?** "Stung!" erscheint für alle aktuellen Heimkonsolen. Werden alle Versionen identisch sein oder gibt's wesentliche Unterschiede?

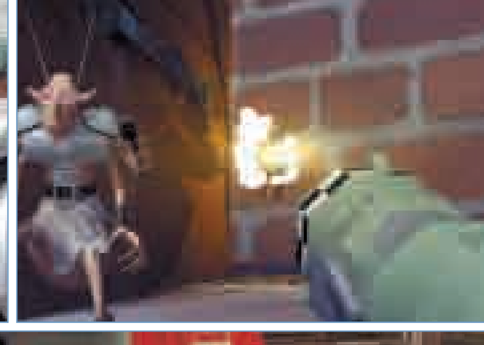
**CLIVE:** "Stung!" wird bis auf wenige, nicht vermeidbare technische Einschränkungen auf allen Plattformen gleich sein. Die Xbox verfügt über die größte Power, was uns die Implementation von einigen spektakulären Spezialeffekten ermöglicht. Trotz einiger Einschränkungen in puncto Texturen sind wir zuversichtlich, dass wir auch auf der PS2 eine ansprechende Optik hinbekommen.

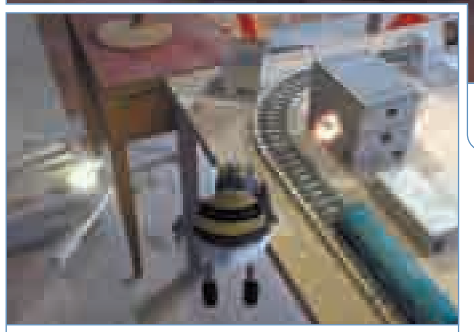
**?** Auf welcher Konsole programmiert es sich am leichtesten?

**CLIVE:** Die Xbox liefert die beste Grafik, was gleichzeitig mit einem hohen zusätzlichen Arbeitsaufwand verbunden ist, da wir mehr Texturen (z.B. Bump Maps und Specular Maps) zeichnen und mehr Programmierzeit (u.a. für die speziellen Vertex- und Pixelshader) aufwenden müssen. Die Kiste besitzt soviel Power, dass jeder von uns eine ganze



Schlechte Wahl: Mit dem Sniper-Gewehr sollte man Nahkämpfe tunlichst vermeiden – das musste auch die dicke Hummel schmerzlich feststellen.





Die Mehrzahl der Spielfiguren darf sich kurzfristig in die Lüfte schwingen und von oben attackieren



Mit dem mächtigen Granatwerfer sprengt Ihr die Feinde in Fetzen (oben). Abstauber: Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte in der Luft (unten).

rum. Mit Pistolen, MGs, Granatwerfern und Sniper-Wummen blasen sich die Hauptdarsteller das Lebenslicht aus.
Wie bei 3DOs "Army Men"-Serie ballert Ihr in alltäglicher Umgebung, die aufgrund der winzigen Insekten-Proportionen enorme Ausmaße annimmt. Da verkommt z.B. ein kleiner Schrebergarten zur gigantischen Spielwiese, größere Pflanzen bieten Euch Deckung vor dem Feind und das frisch geharkte Gemüsebeet mutiert zum Schauplatz gnadenloser Grabenkämpfe. Auf dem Speicher unterm Dach dienen Pappkartons als strategische Rückzugspunkte, Bücherregale entpuppen sich als ausgezeichnete Sniper-Plätze und die Spielzeugeisenbahn aus Kindertagen eignet sich hervorragend für geschickt inszenierte Hinterhalte.

## Insektenschlacht auf allen Systemen

"Stung!" ist eine echte Multiplattform-Entwicklung, sowohl der PC (von dem auch alle Screenshots in 640x480-Auflösung stammen) als auch alle Heimkonsolen bekommen ihre eigene Version spendiert. Da ein williger Publisher noch fehlt, lässt eine spielbare Vorabfassung noch auf sich warten. Die ersten Screenshots machen jedoch Lust auf mehr: Als Ameise bewaffnet mit einem dicken MG durch eine detailliert nachgebildete Spielzeugeisenbahn-Landschaft zu schleichen und korpulente Hummeln, grimmig dreinblickende Moskitos sowie dümmlich grinsende Käfer in ihre Chitin-Einzelteile zu zerlegen, ist mal eine willkommene Abwechslung zu "Medal of Honor" & Co. Sobald eine Demoversion bei uns eintrifft, werden die MAN!AC-Kammerjäger erneut berichten. *os*



Auf ihn mit Geschrei: Dieses Rieseninsekt bedient sich mechanischer Implantate, um aufrecht laufen zu können. Mit Waffengewalt holt Ihr es auf den Boden der Tatsachen zurück.

### Stung!

| | |
|---|---|
| GENRE | 3D-SHOOTER |
| ENTWICKLER | PREY DIGITAL STUDIOS |
| D-RELEASE | NICHT BEKANNT |

**Das etwas andere Bildschirmgemetzel: Schlüpft in die Chitinhaut verschiedener Insekten und erledigt die sechsbeinige Konkurrenz in originellem Terrain.**

**Weile brauchte, um überhaupt damit zurecht zu kommen. Die Texturproblematik auf der PS2 wird dagegen oft etwas übertrieben: Zugegeben, die Konsole ist hart zu programmieren, aber mit einer anständigen Speicherverwaltung und ihrer speziellen Art von Texturkompression ist die Kiste gar nicht so schlecht, wie sie viele machen. Zudem verfügt die PS2 über die flexibelsten Geometrie-Einheiten, die darüber hinaus sehr fix sind. Nintendos Gamecube reiht sich irgendwo dazwischen ein, besitzt eine feine Texturkompression und du bekommst mit wenig Aufwand ein ansprechendes Ergebnis. Da der Würfel nicht so flexibel zu handhaben ist wie die anderen Konsolen, fällt die Arbeit damit leichter – die Probleme kommen unter Umständen erst später...**

? Auf welchen Teil von "Stung!" bist Du besonders stolz?

**CLIVE: Darauf, dass wir eine spielbare Demoversion mit nur vier Personen aus dem Boden stampften. Viele Leute bestätigen uns die hohe Qualität der Texturen und die Grafik-Engine kann es mit allen aktuellen Konkurrenz-Produkten aufnehmen. Auch unsere abgefahrenen Spielfiguren kommen sehr gut an – es sind sogar schon zwei TV-Produktionsfirmen auf uns zugekommen, die die Charaktere möglicherweise für eine Serie nutzen wollen.**

? Was ist zurzeit Dein Lieblingsspiel?

**CLIVE: Obwohl wir nicht gerade ausgesprochene Strategiefans sind, zocken wir in jeder freien Minute "Hooligans – Storm over Europe". Das (PC-)Spiel ist nicht gerade 'politisch korrekt' und verdient deshalb unsere Bewunderung. Viel zu oft werden mündige Zocker heutzutage wie kleine Kinder behandelt und mit geschnittenen Versionen versorgt. Es ist wirklich erfrischend, dass jemand gegen diese Form der Zensur anstinkt und zudem noch ein passables Spiel abliefert, das wirklich Spaß macht.**

# Viva Las Vegas

**Die wahnwitzigen Chauffeure sind wieder zurück: Sega schickt Euch bei "Crazy Taxi 3" erneut auf Fahrgastjagd – diesmal exklusiv auf der Xbox.**



Hasenjagd: Auch im dritten Teil könnt Ihr mehrere Passagiere auf einmal einsammeln.

Wer zuletzt lacht, lacht am besten: Mussten Xbox-Besitzer bislang neidisch auf andere Konsolen schauen, wenn es um Segas "Crazy Taxi"-Serie ging, wird der Spieß nun umgedreht. Während auf PS2 und Gamecube nur der erste Teil des spaßigen Chaosrasers erhältlich ist und die zweite Episode lediglich auf dem Dreamcast erschien, bleibt die jüngste und dritte Folge namens "Crazy Taxi 3: High Roller" ausschließlich Microsoft-Jüngern vorbehalten.

Am bewährten und beliebten Spielablauf haben die Entwickler von Hitmaker sinnvollerweise nichts geändert: Wie immer saust Ihr als flotter Taxifahrer durch die Stadt und sammelt winkende Passagiere auf. Haben die ihr Fahrziel genannt, geht es mit durchgedrücktem Gaspedal und quietschenden Reifen ohne Rücksicht auf Verluste los Richtung Endstation. Schauplatz von "High Roller" ist erstmals eine nächtliche Stadt inklusive ansehnlicher Lichteffekte: Die 'Glitter Oasis' genannte Metropole ist eindeutig an das amerikanische Zockerparadies Las Vegas angelehnt und protzt mit farbenfrohen und skurrilen Bauwerken. Die Fahrgäste passen sich da nahtlos an, denn neben normalen Personen kutschiert Ihr schon mal große Stoffhasen, muskulöse Boxer oder eine Truppe Showgirls.

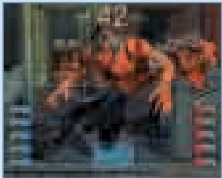


Keine Angst vor Schieflagen: Wie immer nimmt Euer robustes Taxi keinen Schaden.



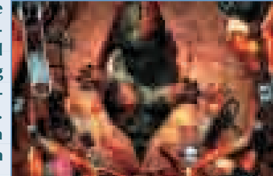
Auch das Fahrer-Quartett feiert seine Premiere: Neben dem dunkelhäutigen Ex-Rennfahrer und Temponarr Bixbite, dem bulligen Bastlerfreak Zax und dem jungen Lebemann Angel geht die korpulente, aber begabte Mrs. Venus an den Start. Ob die alten Chauffeure wieder freischaltbar sind, ist noch ebenso wenig bekannt wie weitere Details über die angekündigte zweite Stadt und die verschiedenen Minispiele.Wenn aber Hitmaker die bewährten "Crzay Taxi"-Stärken beibehält, sollten Xbox-Anhänger schon mal die Straßenpläne studieren... *us*

## Zombies für alles



Feuer frei: "House of the Dead 3" im Cartoon-Stil.

**Die Sega-Teams sind eifrig am Basteln: Während Smilebit seine Entwicklungen "Jet Set Radio Future" und "Gun Valkyrie" (Test auf Seite 80) bereits vollendet hat und Hitmaker noch eifrig an "Crazy Taxi 3" schraubt, sorgt Wow Entertainment für Nachschub an Zombiematerial: So erscheint in Kürze ebenfalls exklusiv für die Xbox mit "HOUSE OF THE DEAD 3" ein neuer Teil der Gun-Shooter-Serie. Während sich am Spielprinzip (zerballert anstürmende Untote in möglichst kleine Stückchen) erwartungsgemäß wenig ändert, sind einige Details und vor allem die Grafik frisch: So schlagt Ihr Euch diesmal nur mit einer Schrotflinte bewaffnet durch New York, das ebenso wie Monster- und Zombie-Horden in Cel-Shading-Optik gehalten sein soll – ob und wie gut diese ungewohnte Anwendung des sonst für Knuddelstimmung genutzten Effekts wirkt, muss sich noch zeigen. Für die Handheld-Fraktion wird wiederum ein anderes Genre verzombiefiziert: Beim "PINBALL OF THE DEAD" dürft Ihr stilecht mit Silberkugeln gegen die Untoten anflippern.**



Keine ruhige Kugel schieben: "Pinball of the Dead" (GBA).

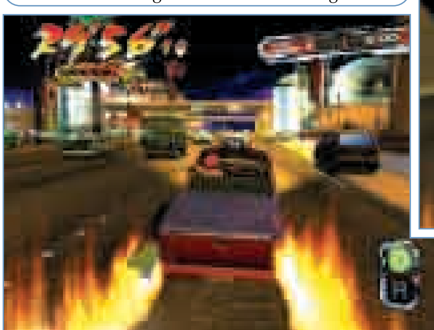


Drei Boxer für ein Halleluja: Die Faustkämpfer müssen dringend zum nächsten Fight.

## Crazy Taxi 3

| | |
|---|---|
| GENRE | RENNSPIEL |
| HERSTELLER | SEGA |
| D-RELEASE | 3. QUARTAL |

**Nachschub für Sega-Fans: Die spaßige Taxi-Raserei geht mit frischen Fahrern in die dritte Runde. Bahnbrechende Neuheiten sind zwar nicht zu erwarten, dafür lockt ein glitzerndes Nacht-Szenario hinters Lenkrad.**





Burning Rubber: Mit Vollgas brennt Ihr feurige Spuren in den Asphalt.

DIE ETWAS ANDERE FORM
VON ENTSPANNUNG.

PlayStation 2

TIME CRISIS II

Diabolische Terroristen wollen mit Hilfe bewaffneter Satelliten die Weltherrschaft an sich reißen. Als Spezialagent hast du die undankbare Aufgabe, dies zu verhindern. Leider kämpfst du dabei nicht nur gegen Horden schießwütiger Killer, sondern auch noch gegen die Zeit. Erlebe atemberaubende Grafik und geballte Action. Im i-LINK-Modus sogar auf zwei Bildschirmen gleichzeitig. Erlebe das neue Lightgun-Spiel auf PlayStation®2. Vor allem aber: Entspanne dich.

G-con2

Jetzt auch im Bundle mit der G-con2. Hol dir das Arcade-Feeling nach Hause.




THE THIRD PLACE

PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com www.timecrisis2.com







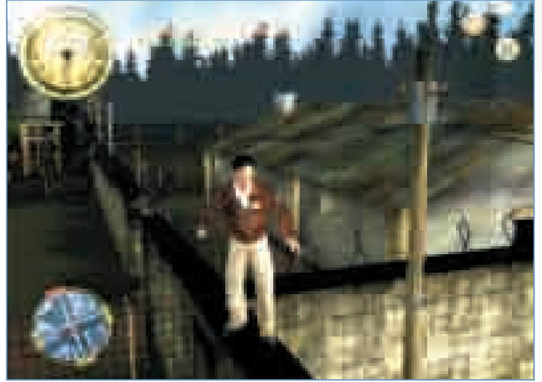
Nur nicht auffallen: Der kollektive Gang zum Lagerfrühstück wird mit Argusaugen überwacht (Xbox).

# Gesprengte Ketten

**Zweiter Weltkrieg einmal anders: In Codemasters' ungewöhnlichem Action-Adventure wagt Ihr den Ausbruch aus einem deutschen Gefangenenlager.**

***Das filmische Vorbild** für Codemasters' Ausbruchsabenteuer dürfte der John-Sturges-Klassiker "The Great Escape" (dt. Titel: "Gesprengte Ketten") aus dem Jahre 1963 sein. In dem dramatischen Hollywood-Klassiker versucht eine Reihe alliierter Kriegsgefangener ebenfalls die Flucht aus einem deutschen Lager. Dank Starbesetzung (u.a. leiden Steve McQueen, Charles Bronson und Donald Pleasence unter den faschistischen Wärtern), Ohrwurm-Soundtrack und ungewöhnlich-drastischem Finale auch heute noch einen Fernsehabend wert.*

Captain Lewis Stones geruhsames Leben als Aufklärungspilot gerät eines schönen Tages mächtig aus den Fugen. Während eines Routineflugs über die Kriegsgefangenen-Camps des Feindes wird seine Propeller-Maschine von plötzlichem Flakfeuer deutscher Bodentruppen zur Notlandung gezwungen. Sein Leben kann der US-Soldat zwar retten, doch die teutonische Bergungseinheit verfrachtet den Bruchpiloten postwendend in den just überflogenen Knast. Umgeben von hohen Mauern und schießfreudigen Nazi-Wächtern kann der 'POW' (kurz für 'Prisoner of War', zu Deutsch: Kriegsgefangener) aber nur an eines denken – einen Fluchtweg in die Freiheit.



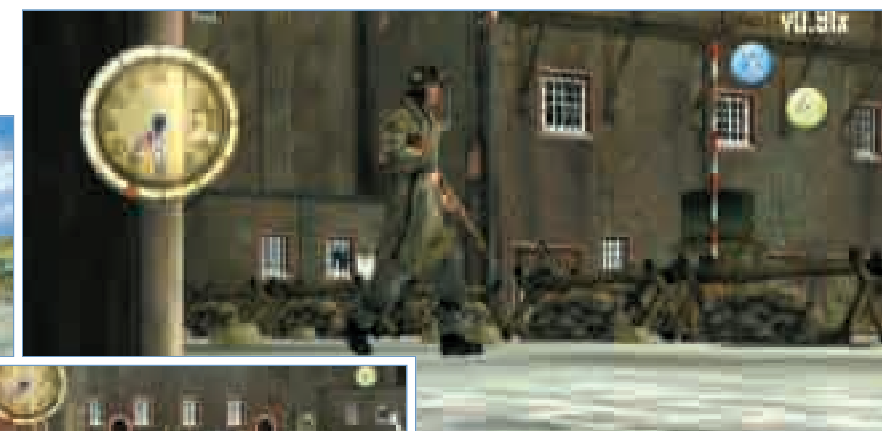
Fit wie ein Turnschuh: Optisch gibt es zwischen den beiden Versionen momentan nur geringfügige Unterschiede (links: die PS2-Version, oben die Xbox-Fassung).

What a mess! Trotz ernsthafter Thematik sorgt die hanebüchene Übersetzung noch für einige Lacher – hier geht's übrigens zur Kantine.

Entsprechend der realitätsnahen Thematik setzt Codemasters Ausbruchs-Thriller nicht auf brachiale Baller-Action, sondern ein gehöriges Maß Hirneinsatz. Naturgemäß sind die unfreundlichen Aufseher nicht nur in der Überzahl, sondern auch noch bis an die Zähne bewaffnet. Im offenen Kampf habt Ihr keine Chance, entsprechend werkelt Ihr mit einer Handvoll Mitinhaftierter im Stillen an Euren Ausbruchsplänen. Alle Zeit der Welt habt Ihr dabei jedoch nicht, denn der Alltag im Inhaftierten-Heim ist straff durchorganisiert: Mit Sonnenaufgang ergeht der Morgenappell, gefolgt von Frühstück, Mittag- und Abendessen sowie abschließender Gute-Nacht-Abzählung aller Gefangenen. Ein Ablauf, an den Ihr Euch halten solltet, wollt Ihr keine unnötige Aufmerksamkeit erregen. Eine Uhr am Bildrand gibt an, was die Stunde schlägt und bei welcher Lager-Lokalität Ihr Euch einfinden solltet. Nicht alle Bereiche des Camps sind nämlich zu jeder Zeit erreichbar. Das Stacheldraht-Tor zur Messe etwa öffnet sich nur zu den Mahlzeiten. Befindet Ihr Euch währenddessen in einem anderen Abschnitt,



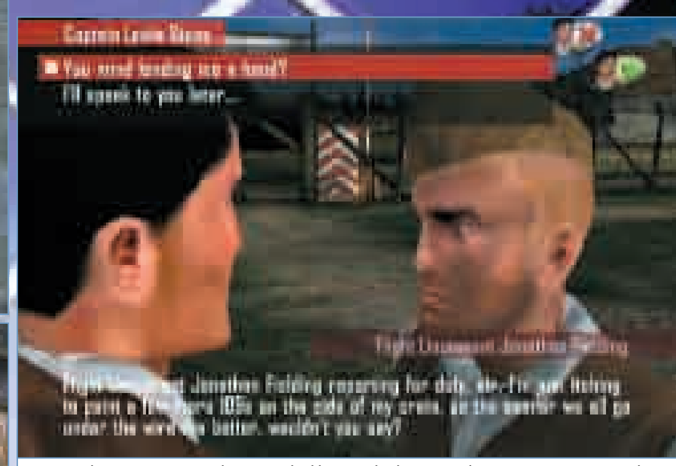
Wer nur glotzt, sündigt nicht: Auf Knopfdruck sucht Ihr die Umgebung in aller Ruhe aus der Ego-Perspektive ab (Xbox).



Schnell weg: Auf Knopfdruck huscht Lewis flink in den Winterstreu-Verschlag und wartet, bis sich die Wachpatrouille verzogen hat.



Erwischt: Position und Sichtfelder der Wächter werden auf der Karte dargestellt (Bild oben: PS2, rechts: Xbox).

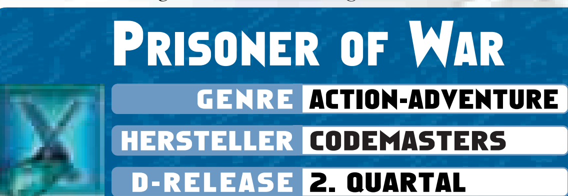



Verschwörer unter sich: Meist helfen Euch die Mitgefangenen nur, wenn Ihr ihnen zuvor den ein oder anderen Gefallen tut (Xbox).

ist Vorsicht vor den umherstreifenden Patrouillen geboten. Ähnlich "Metal Gear Solid" werden die Sichtfelder der Wachleute auf einer Übersichtskarte dargestellt. Und als ausgebildeter Soldat weiß Stone, seinen Häschern zu entgehen: Auf Knopfdruck schleicht Euer Alter Ego durch die Pampa, lugt hinter Mauervorsprüngen hervor, rollt sich reaktionsschnell unters Feldbett und versteckt sich gar in Schränken, bis die Luft wieder rein ist. Werdet Ihr dennoch bei einer verbotenen Handlung erwischt, wandert Ihr einen Tag in Einzelhaft und dürft erst am nächsten Morgen weiter an den Ausbruchsvorbereitungen werkeln. Hierbei sind die Leidensgenossen zwar von großem Nutzen, doch die Hilfe der Mitinhaftierten gibt es nicht umsonst. Einem britischen Alliierten müsst Ihr z.B. erst einige Leckereien aus der Krankenstation stibitzen, damit er für Euch einen Wächter ablenkt und Ihr wiederum einen wichtigen Lagerschlüssel ergattern könnt. Der Weg in die Freiheit ist von einer Vielzahl Mini-Aufgaben gesäumt. Die Odyssee nimmt allerdings so schnell kein Ende, denn die spannende, sich ständig weiter entwickelnde Hintergrundgeschichte sieht vor, dass Captain Stone noch eine Reihe weiterer deutscher Gefangenenlager von innen sieht, ehe er wieder Heimatluft schnuppern darf. Und ganz nebenbei kommt der leidgeprüfte Ami noch einer perfiden Nazi-Verschwörung auf die Schliche. *cg*

## Prisoner of War

| | |
|---|---|
| GENRE | ACTION-ADVENTURE |
| HERSTELLER | CODEMASTERS |
| D-RELEASE | 2. QUARTAL |



**Spannendes Action-Adventure im ungewöhnlichen Szenario: Plant als Inhaftierter den Ausbruch aus einem deutschen Kriegsgefangenenlager – angenehm unblutig, dafür umso taktischer.**



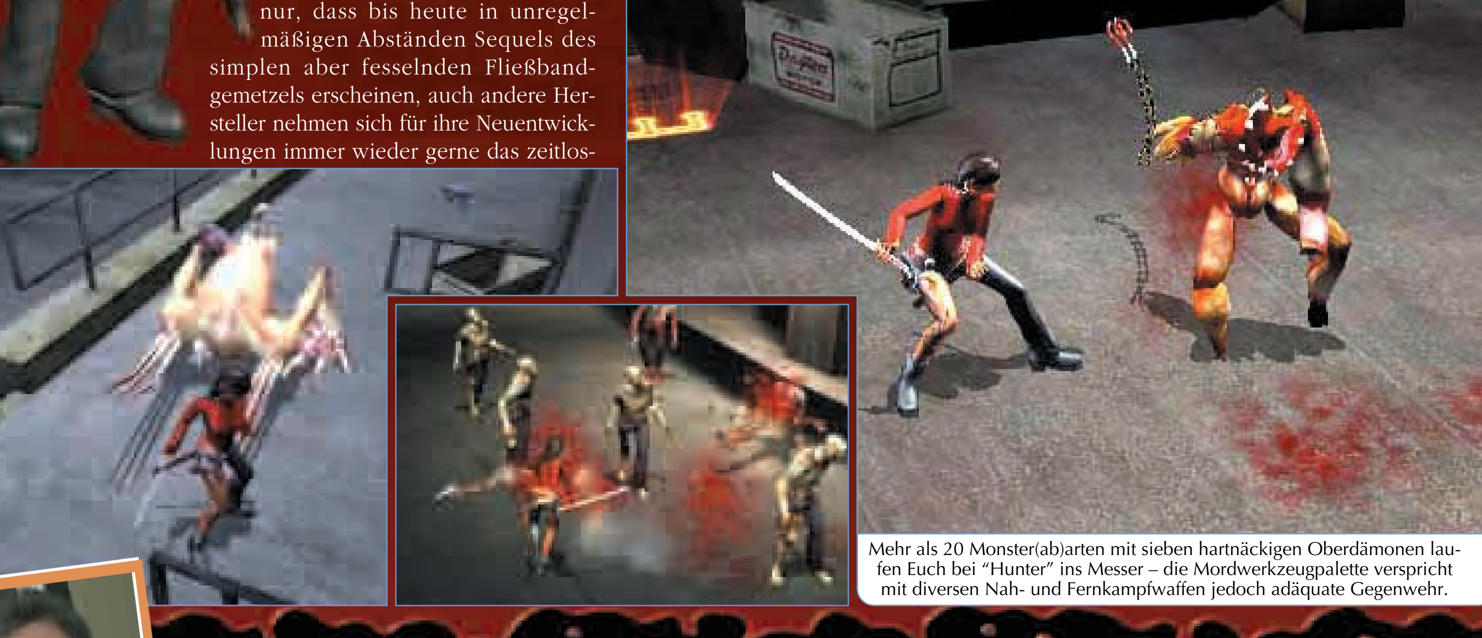
Nichts für schwache Nerven: Die recht realistisch inszenierte Horror-Action führt Euch durch verlassene Straßenzüge und verwilderte Friedhofsanlagen.

# Schlachtfest

***"Gauntlet" war gestern – der moderne Monsterjäger tritt mit Schrotflinte und MG gegen die Horden der Finsternis an.***

Es gibt nicht viele Videospiele, die auf eine ähnlich langlebige Erfolgsgeschichte zurückblicken können wie Ataris Kerkerklassiker von 1985. Nicht nur, dass bis heute in unregelmäßigen Abständen Sequels des simplen aber fesselnden Fließbandgemetzels erscheinen, auch andere Hersteller nehmen sich für ihre Neuentwicklungen immer wieder gerne das zeitlosspaßige "Gauntlet"-Konzept zum Vorbild. So geschehen bei den Amerikanern von High Voltage Studios, deren Xbox-exklusives "Hunter: The Reckoning" deutliche Ähnlichkeiten mit dem Arcade-Oldie aufweist.

Allerdings spurten anno 2002 keine Hackebeil-schwingenden Barbaren oder spitzohrigen Elfen mit Pfeil und Bogen im Anschlag durch Fantasy-Kerker. Die vier Dämonenjäger aus "Hunter" sind



Mehr als 20 Monster(ab)arten mit sieben hartnäckigen Oberdämonen laufen Euch bei "Hunter" ins Messer – die Mordwerkzeugpalette verspricht mit diversen Nah- und Fernkampfwaffen jedoch adäquate Gegenwehr.

## "Wir wollen ein soziales Spiel

***Etwa 45 Personen werkeln momentan an "Hunter: The Reckoning" – Scot Lane, Senior Producer des Projekts, gab uns ein Interview.***

**? "Hunter" wird offensichtlich recht brutal. Plant Ihr irgendwelche inhaltlichen Modifizierungen für den deutschen Markt?**

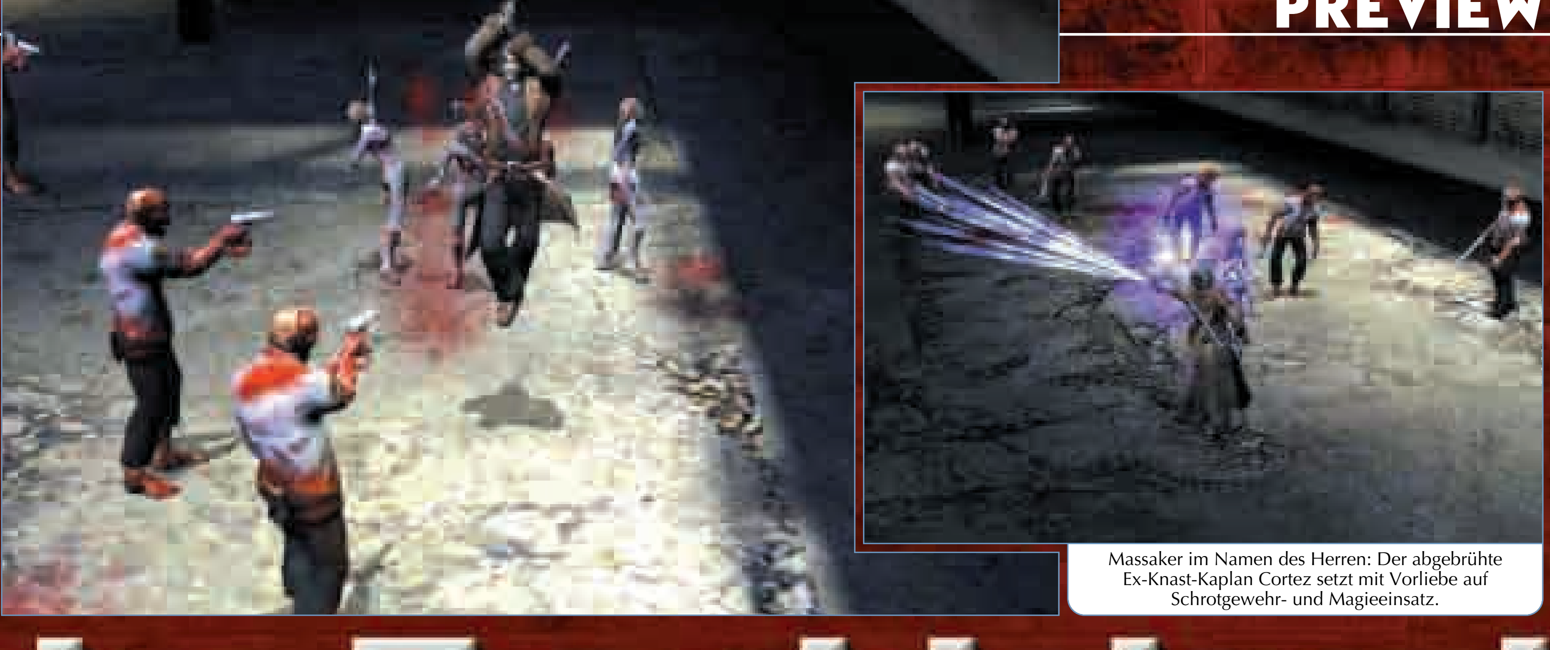
SCOT LANE: Nein, momentan nicht. Im fertigen Spiel wird man den Blutmodus zwar an- und ausschalten können, außer der Lokalisierung von Sprachausgabe und Untertiteln planen wir jedoch keine weiteren Anpassungen.

**? Gewalt und Jugendschutz bei Videospielen: Wie beurteilst Du Deine Verantwortung als Entwickler zu diesem Thema?**

SCOT LANE: Im Prinzip sehe ich unsere Verantwortung als Hersteller lediglich darin, unseren Teil dazu beizutragen, dass Spiele, die von vornherein nicht für Kinder bestimmt sind, auch nicht in deren Hände gelangen und nicht innerhalb dieser Käuferschicht beworben werden.

**? Warum habt Ihr Euch bei der Entwicklung exklusiv für die Xbox als Plattform entscheiden?**

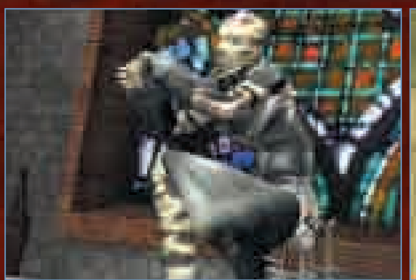
SCOT LANE: Jede Hardware hat ihre eigenen Stärken und Schwächen. WIr wollten kein Spiel entwickeln, das auf allen Plattformen zwar okay aussieht,



Massaker im Namen des Herren: Der abgebrühte Ex-Knast-Kaplan Cortez setzt mit Vorliebe auf Schrotgewehr- und Magieeinsatz.

# im Zombieland

moderne Exorzisten der radikalen Sorte. Da wäre zum Beispiel der gewichtige Biker Deuce, ein tätowierter Schlägertyp, dessen virtuoser Doppelaxtgebrauch Zombieschädel gleich im Dutzend spaltet. Oder Cortez, ein ehemaliger Priester, der schnell gemerkt hat, dass eine doppelläufige Flinte zur Teufelsaustreibung besser geeignet ist als die lumpige Bibel. Entsprechend rabiat geht es auch im Spiel zu: Mit flinken Schwerthieben trennt Ihr den in Scharen anstürmenden Untoten die fauligen Gliedmaßen von den modrigen Leibern, verbrutzelt via Flammenwerfer blutgierige Vampirhorden oder haltet mittels weißer Magie zähnefletschende Werwölfe auf Distanz. Eure Recken verfügen nämlich auch über eine gewisse Anzahl Zaubersprüche. Insgesamt sollen in der finalen Version über 20 mechanische und mystische Todbringer die Schlacht erleichtern. Das Schönste daran: Wie im offensichtlichen Vorbild dürft Ihr auch in "Hunter" mit bis zu vier menschlichen Kumpeln gleichzeitig auf die Jagd gehen. Kooperation soll dabei der Schlüssel zum Sieg sein: Während so z.B. ein Spieler die endlosen Monsterhorden Biest für Biest dezimiert, wacht der Kollege mittels Heilmagie über den Gesundheitszustand der Gefährten und der Dritte im Bunde murmelt hilfreiche Schutzzauber.

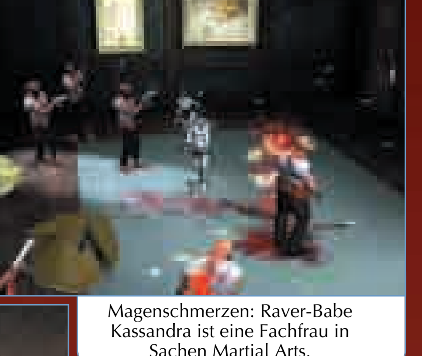




Abwarten: Die Entwickler verprechen, dem actionorientierten Spielverlauf eine tiefgründige Story inklusive diverser Zwischensequenzen und überraschender Wendungen zu verpassen.

Sicher, anspruchsvolle Action-Kost dürfen wir von der Schlachtplatte wohl kaum erwarten, das Zeug zur amtlichen Mehrspielergaudi hat "Hunter: The Reckoning" aber allemal – sofern Ihr mit der rabiaten Inszenierung keine moralischen Probleme habt. *cg*





Magenschmerzen: Raver-Babe Kassandra ist eine Fachfrau in Sachen Martial Arts.

***Inhaltlich basiert*** *"Hunter: The Reckoning" auf einem Pen&Paper-Rollenspiel des US-Herstellers White Wolf, der sich durch die Entwicklung diverser RPG-Systeme mit Horror-Einschlag einen Namen machte. Das bekannteste Pferd im Stall der Amis dürfte "Vampire: The Masquerade" sein, eine Saugersaga, die vor einiger Zeit als PC-Versoftung über die Monitore flimmerte.*

## Hunter: The Reckoning

| | |
|---|---|
| GENRE | ACTION-ADVENTURE |
| HERSTELLER | VIRGIN |
| D-RELEASE | 2. QUARTAL |

**Exorzismus extrem: Knallhartes Horror-Gemetzel mit leckerer 3D-Optik und enorm hohem Bodycount – besonders für gesellige Schlachtorgien dürfte das "Gauntlet"-ähnliche Spektakel genau das richtige Xbox-Futter sein.**

## erlebnis erschaffen"

aber aus Zeitdruck keine Konsole technisch wirklich ausreizen kann. Die Xbox ist nun mal sehr leistungsfähig, außerdem dachten wir, dass sich ein brandneues Spiel auf einem neuen System auch sehr gut macht.

**? Welche Mehrspielervarianten wird es – besonders in Anbetracht der zahlreichen Vernetzungsmöglichkeiten der Xbox – geben?**

**SCOT LANE:** Weder Splitscreen noch irgendwelche Linkoptionen. Wir wollten "Hunter" als soziales Multiplayer-Erlebnis anlegen. Die Spieler teilen sich einen Bildschirm, kämpfen Seite an Seite und greifen sich gegenseitig unter die Arme, um die Brut der Nacht zu bezwingen. Ähnlich wie bei "Gauntlet", da mussten die Spieler auch auf engem Raum zusammenarbeiten.

**? Befürchtest Du denn nicht, dass klassische, verhältnismäßig simpel gestrickte Action-Konzepte dieser Art vielen Spielern heutzutage etwas mager vorkommen könnten?**

**SCOT LANE:** Eigentlich nicht. Das Grundkonzept fußt zwar auf unkomplizierter Action, das ist aber eben nicht alles, was "Hunter" zu bieten hat. Wie in einem RPG verbessern die Helden im Laufe des Abenteuers beispielsweise ihre Fähigkeiten, lernen neue und wirkungsvollere Zauber oder werden widerstandsfähiger. Zudem legen wir großen Wert auf eine spannende Hintergrundgeschichte. Die Story wird durch viele Zwischensequenzen weitererzählt, überraschende Wendungen und Story-Gabelungen inklusive.

# Streitmacht des

**„Suikoden 3" nähert sich der Fertigstellung – wir haben uns eine spielbare Vorabversion von Konamis RPG-Hoffnung gesichert.**

Ob Sportsimulation, Action-Adventure oder Ballerspektakel – im Laufe der langjährigen Karriere als einer der wichtigsten Videospielhersteller hat Branchen-Veteran Konami so ziemlich jedes Genre mit Hits in Hülle und Fülle versorgt. Lediglich im Rollenspiel-Bereich blieb dem japanischen Großkonzern der internationale Durchbruch bislang verwehrt: Dröge Fantasy-Epen wie das 32-Bit-Frühwerk "Beyond the Beyond" oder der PS2-Gähngarant "Ephemeral Fantasia" lockten kaum einen "Final Fantasy"-verwöhnten Freak ans Pad. Nur das just erschienene Schauermärchen "Shadow Hearts" sowie die vielgelobte "Suikoden"-Saga rettete den Namen Konami für RPG-Anhänger vor der Bedeutungslosigkeit. Zwar war letztgenanntes PSone-Doppel in puncto Verkaufszahlen Squares Zugpferd deutlich unterlegen, die fesselnde Mixtur aus Heldensuche und taktischen Massenschlachten brachte den beiden Bitmap-Werken jedoch eine treue Fan-Schar ein. Nun steht die (Japan-) Veröffentlichung der dritten Episode kurz bevor. Grund genug für uns, schon mal einen frühen Abstecher ins Dungeon zu wagen.



Pomp mit Schönheitsfehlern: Rittersfrau Chris beginnt ihre Reise in einer mittelalterlichen Prunkstadt. Leider kommt es in solch aufwändigen Szenarien bei Kameraschwenks noch öfters zu Ruckeleinlagen.

## Heldenallerlei

Satte 108 Charaktere gab es seinerzeit im Vorgänger zu finden, und jeder der Recken hatte seine eigene Geschichte zu erzählen. Entsprechend komplex und vielschichtig entwickelte sich auch der Handlungsverlauf. Mit dem dritten Teil setzt Konamis Tokioter Entwicklungsstudio dramaturgisch noch einen drauf: Nicht nur, dass sich alle Heroen aus "Suikoden 2" erneut ein Stelldichein geben (sofern Ihr noch einen Endspielstand auf Memory Card habt), im PS2-Seriendebüt erlebt Ihr die Story gleich aus den Blickwinkeln dreier verschiedener Haupthelden. Der abenteuerlustige Jüngling Hugo etwa zieht mit dem geflügelten Greifen Fuuba, der dickbäuchigen Kampfente Jyo sowie seinem dauergrinsenden Sandkastenkumpel Ruru aus dem heimatlichen Steppendorf aus. Von der prunkvollen Stadt Zexen aus begibt sich die umjubelte Kriegsheldin Chris mit einer kampferprobten Rittergefolgschaft auf die Reise. Letzter im Bunde ist Trup-



Die Qualität der 3D-Optik schwankt zwischen wunderhübsch und spartanisch, selber nachjustieren dürft Ihr die Perspektive übrigens nicht.

# Lichts

Dynamisches Duo: Bilden Hauptheld Hugo und Greif Fuuba ein Kampfteam, greifen die zwei als mächtiges Luftkommando an.



Habt Ihr auf der Karte ein Ziel gewählt, geht die Reise in 3D weiter – Zufallskämpfe inklusive.

Mit Zauberkraft und Streitkolben: Die rundenbasierten Schlachten bieten eine Vielzahl taktischer Eingriffsmöglichkeiten.

penkommandant Geddoe, dessen Einheit mysteriöse Vorkommnisse in der Steppe aufklären soll. Natürlich kreuzen sich die Wege der drei ungleichen Parteien des öfteren. Das besondere daran: Auch während des Spiels dürft Ihr in bestimmten Situationen zwischen den Protagonisten wechseln und die Geschichte aus einem anderen Blickwinkel weiter erleben. Je nach Eurem Verhalten reagieren die Gruppen im späteren Verlauf zudem anders aufeinander, woraus sich wiederum diverse Lösungswege ergeben.

## Gemeinsam stark

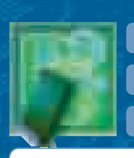
Nicht nur die Optik (die malerischen Bitmap-Kulissen sind polygonalen Echtzeit-Hintergründen mit festgelegter Kameraperspektive gewichen), auch das Kampfsystem wurde für die 128-Bit-Premiere gründlich überarbeitet. So metzeln und zaubern Eure Helden stets im Zweiergespann, was bei maximal drei Gruppen bis zu sechs Kämpen auf dem Schlachtfeld macht. Wie Ihr die Paarungen zusammenstellt, bleibt Euch überlassen, hat aber immensen Einfluss auf den Kampfverlauf: Bestimmte Kombinationen ermöglichen besonders verheerende Combo-Attacken. Bilden etwa Hugo und Fuuba ein Team, schwingt sich der Knabe auf den Rücken des Greifs und malträtiert die Monster aus der Luft. Ähnlich "Grandia 2" spurten Eure Mannen dabei eine gewisse Anzahl Schritte durch die Arena und verweilen nach einer Aktion am jeweiligen Standort. Taktisches Platzieren ist höchst wichtig, schließlich wollt Ihr ja nicht, dass z.B. ein Kämpe seinem Bogen-bewehrten Kollegen im Schussfeld steht. *cg*



Optisch erinnert das Charakterdesign teils stark an "Skies of Arcadia" – das schlichte Mienenspiel erreicht jedoch nicht die Klasse des Sega-RPGs.



## Suikoden 3



| | |
|---|---|
| GENRE | ROLLENSPIEL |
| HERSTELLER | KONAMI TOKIO |
| D-RELEASE | 3. QUARTAL |

**Storylastiges Nippon-RPG mit ungewöhnlichem Spielansatz: Erlebt die komplexe Handlung aus der Sicht dreier verschiedener Helden. Technisch verhältnismäßig unspektakulär, dafür aber mit einem komplexen Kampfsystem ausgestattet.**

# Weiße Pracht

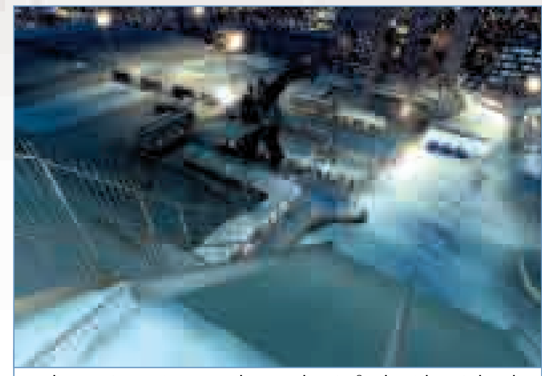
Jede der 17 Strecken hat ihre eigene Witterung und Tageszeit. Leider lassen sich diese nicht individuell justieren.

## Vom Strand auf die Piste: Mit "Transworld Snowboarding" bekommt Infogrames' Surf-Spektakel ein gehaltvolles Geschwister.

*Seltsamer Name, logische Erklärung: Das finnische Studio Housemarque entsteht 1995 durch den Zusammenschluss der zwei Amiga-Teams Bloodhouse ("Stardust") und Terramarque ("Elfmania"). Nach PC-Titeln wie "Super Stardust" oder "The Reap" entwickelte man ein paar Werbespielchen und eine Onlinewelt ("Con Quest"), der Durchbruch gelang mit "Supreme Snowboarding". Das familiäre Ambiente der in der Innenstadt von Helsinki gelegenen Firma äußert sich nicht nur darin, dass alle Mitarbeiter am Eingang die Schuhe ausziehen und in Socken rumlaufen, hie und da gucken auch finnische Profi-Snowboarder oder Mitglieder der Band Apunaptra vorbei, die den Soundtrack zum Spiel abliefert.*

Der französische Publisher beweist ein Auge für Qualität: Nachdem für "Transworld Surf" die Angel Studios ("Smuggler's Run") als Entwickler eingespannt wurden, lässt man das Snowboard-Spiel mit der – vor allem in den USA – geldwerten Transworld-Lizenz vom finnischen Team Housemarque programmieren. Die haben Erfahrung mit dem weißen Trendsport: Über 350.000 Einheiten ihres gelungenen PC-Titels "Supreme Snowboarding" wurden seit Erscheinen Ende 1999 verkauft. Ein paar Monate später begannen die Skandinavier mit der Entwicklung eines Dreamcast-Snowboardspiels... um ein halbes Jahr später das sinkende Konsolenschiff zu verlassen und für die Xbox weiterzuprogrammieren.

Und eine frühe Version von "Transworld Snowboarding" beweist, dass die Finnen etwas von der jungen Winter-Disziplin verstehen und auch die Konkurrenz nicht außer Acht gelassen haben. Weniger simulationslastig als in "Amped", aber weit von der groben Überzeichnung eines "SSX" entfernt, schwingt Ihr Euch in 17 Ressorts weltweit die Hänge hinab. Vielfalt ist nicht nur bei der detailreichen Gestaltung alpiner Areale in den USA, Deutschland oder Japan Trumpf: Dank diverser Spielmodi sollte für jeden Geschmack ausreichend Beschäftigung geboten sein. So rast Ihr im Boarder-


In diesem Szenario müsst Ihr von den Außenbezirken Salt Lake Citys bis nach Downtown boarden

Cross gegen vier KI-Konkurrenten über Hänge und schneebedeckte Serpentinen in den Schweizer Alpen, zeigt Kunststücke in einer finnischen Halfpipe, lasst beim Freeride den Pulverschnee in der kanadischen Einöde spritzen oder zeigt beim 'Straight Jump' waghalsige Sprünge von der Riesenschanze. Ein Karriere-Modus, bei dem Ihr den Großteil der Kurse freispielt, verlangt von Euch Aufgaben-Erfüllung im "Tony Hawk's"-Stil – allerdings fallen die Missionsziele nicht so pedantisch wie bei "Shaun Palmer's

Zehn Profis standen Modell: Hier die deutsche Halfpipe-Heldin Nicola Thost.

Pro Snowboarding" aus: Ein 40-Meter-Sprung oder spezielle Grinds bzw. Tricks lassen sich an etlichen Stellen des Levels ausüben, nerviges Verpassen des einzig richtigen Augenblicks gibt's nicht. Dank (manchen vielleicht zu) simpler Steuerung lassen sich Grabs, Flips oder Grinds zudem recht flott beherrschen.

Angereichert wird das motivierende Boarden von einer erstklassigen Optik: Realistische Schneetexturen, zehn originale, durch je 6.000 Polygone in Szene gesetzte Pros, realistische Lichteffekte samt unterschiedlichen Tageszeiten und Wetterbedingungen (vom strahlenden Sonnenschein bis zur dickflockigen Nebelsuppe) und eine ungetrübte Fernsicht stellen die Leistungsfähigkeit der Xbox und momentan auch noch die konstante Bildrate auf die Probe. *sf*

## Transworld Snowboarding



| | |
|---|---|
| GENRE | SPORTSPIEL |
| HERSTELLER | INFOGRAMES |
| D-RELEASE | OKTOBER |

**Interessanter Konkurrent im hart umkämpften Genre: Mit hervorragender Optik, vielfältigen Modi und einfacher Steuerung soll "Amped" & Co. der Rang abgelaufen werden. Nicht für Simulations-Fans!**

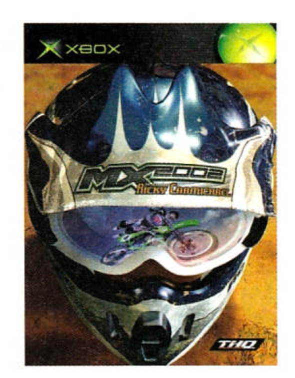

Über offenen Flammen fängt das Brett Feuer: Trickst Ihr weiter, bevor es erlischt, bekommt Ihr Combo-Punkte gut geschrieben.








# BOARD STUPID? GET A BIKE!




Neue Herausforderungen, neue Strecken und neue Features - exklusiv für Xbox™




Zeichen setzen - mit MX2002 featuring Ricky Carmichael! Ob du mit Ricky auf 25 Profikursen gegen die besten Motocrossfahrer der Welt antrittst oder deinen Freunden atemberaubende Freestyle-Tricks vorführst. MX2002 featuring Ricky Carmichael ist der aufregendste Ritt deines Lebens. Und falls du nicht gerade Ricky heisst - keine Sorge, Tony tut's auch!




www.thq.de





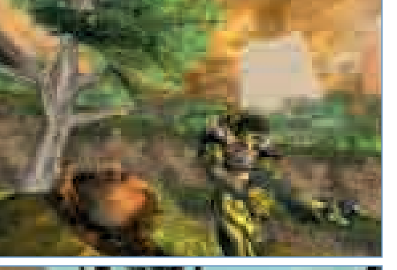


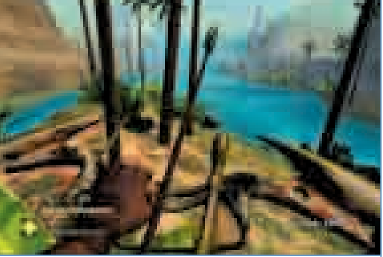

Seit sieben Jahren sorgen die Mitarbeiter von Violet Media in München für die professionelle Synchronisation von Spielen



# Man brüllt Deutsch

**MAN!AC hat bei der Synchronisation von "Turok Evolution" hinter die Kulissen geblickt.**





So sieht "Turok Evolution" momentan auf Gamecube (oben) und Xbox aus

Es ist eine Frage der persönlichen Vorliebe: Die einen bevorzugen Spiele in der Ursprungsfassung, die anderen beherrschen die Originalsprache nur leidlich oder wollen sich bei der Verfolgung der Handlung nicht groß anstrengen. Eins aber ist sicher: Wenn man in unseren Breitengraden die deutsche Version eines Titels kauft, darf man eigentlich erwarten, auch als Fremdsprachen-Unkundiger das Spiel zu verstehen – und sei es nur anhand von Untertiteln. Wie bereits andere Publisher geht Acclaim bei seinem Multiplattform-Titel "Turok Evolution" den kundenfreundlichsten Weg: Auf dem Silberling befinden sich gleich mehrere wählbare Sprachversionen.

Was nicht heißen soll, dass für eine vernünftige Eindeutschung und Synchronisation nicht viel Zeit, Geld und Mühe investiert wird: Wir durften uns vor Ort im Violet-Media-Tonstudio in München bei den Aufnahmearbeiten selbst ein Bild machen. Dank anerkannter Professionalität der kleinen Firma sowie Referenzen aus sieben Jahren Spielesynchronisation (u.a. die "Shadowman"-Reihe und diverse Blizzard-Ttitel wie "Starcraft") beschränkt sich die Aufgabe Acclaims nur auf das Bezahlen der Rechnung und die Anlieferung des Rohmaterials: Bei "Turok" sind dies etwa 2.000 Laut- und Sprach-Samples, die für die US-Fassung aufgenommen wurden, seitenlange Übersetzungen eines einheimischen Lokalisationsbüros und ein paar grundsätzliche Informationen über das Spiel. Die etwa 600 Laute wie Schmerzensschreie oder Luftmangel-Gulpen unter Wasser müssen nicht neu artikuliert werden (in ihren akustischen Reaktionen ähneln sich Amerikaner und Europäer), sondern werden nur durch Tricksereien am PC an den Klang der jeweiligen Synchro-Stimme angepasst. Die Sprecher, die im übrigen von Violet Media selbst engagiert werden, kümmern sich nur um echte Worte und Sätze – wobei aus Zeit- und Kostengründen oft mehrere Rollen übernommen werden. Konzentrierte Arbeit sorgt dafür, dass die Aufnahme der 1.400 "Turok"-Samples in einer Woche geschehen ist: Ein Mitarbeiter gibt die zu sprechenden Passagen vor und spielt hie und da das englische Ur-Sample als Beispiel ein, ein zweiter nimmt die Lautäußerungen des Sprechers in der schallgedämpften Kabine digital auf. Allerdings ist die Arbeit damit noch nicht getan: Etwa eine weitere Woche verbringen die beiden Synchro-Profis mit der Bearbeitung der Samples: Mit allerlei Filtern und Hilfsprogrammen werden die Sound-Schnipsel verfremdet (z.B. das typische Rauschen einer Funkübertragung unterlegt), auf die richtige Länge zurechtgestutzt und schließlich in CD-Qualität auf Rohlinge gebrannt. Und wenn die Entwickler die Files auch richtig ins Programm einbauen, steht einem Genuss deutsch kreischender Ego-Charaktere nichts mehr im Wege... *sf*

## Misstöne



**Wenn schon synchronisieren, dann auch professionell. Wir präsentieren Euch unsere aktuellen Flop 3 der miesesten Eindeutschungen:**

**1. DYNASTY WARRIORS 2**

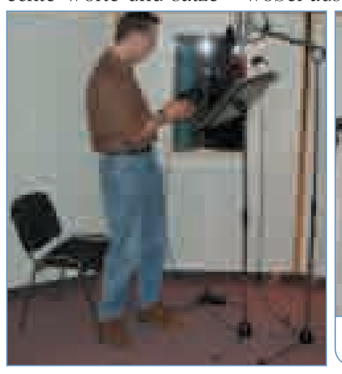
**Nichts gegen Österreich oder den Alpenakzent seiner Bewohner, aber wenn Sprecher für mittelalterliche chinesische Heroen noch breiteren Dialekt als Hermann 'Herminator' Maier verwenden, leidet doch etwas die Atmosphäre.**

**2. METAL GEAR SOLID**

**Zu viel Geld für zu wenig: Laut Konami wurde zwar eine rekordverdächtige Menge Bares in die Synchronisation gesteckt, doch was hilft's, wenn ausgerechnet die Hauptfigur hölzern und Mei-Ling wie eine Feldbusch auf Drogen klingt?**

**3. VAMPIRE NIGHT**

**Sicher, Story und dramatische Zwischensequenzen sind bei einem Lightgun-Shooter nicht wirklich wichtig, die Verbal-Dilettanten, die Sonys Vampirjägern Leben einhauchen, gehören jedoch auf den Scheiterhaufen.**





So widerwärtig wie möglich: Hier werden die fiesen "Turok"-Multiplayer-Charaktere synchronisiert.



# Das Thema mit dem Team

## Die Tagebücher von Big Blue Box TEIL 3

**Idee geboren, Publisher gefunden: Diesen Monat erzählen Euch die Carter-Brüder von ihrer Suche nach geeigneten Mitarbeitern.**

***Mit dem Vertrag in unseren Händen realisierten wir, dass wir nicht länger gezwungen waren, mit einem kleinen Team in Peter Molyneux' hinterem Schlafzimmer herumzuhocken, Publisher-freundliche Demos oder Designdokumente zu produzieren und uns dabei zu überlegen, welchen von uns wir als nächstes verspeisen.***

*Plötzlich hatten wir all das Geld, das wir brauchten – und das schrie nach einem neuen Büro und einem Team, um es zu füllen. Die Sache mit den Räumlichkeiten war recht einfach zu lösen. Wir sicherten uns ein nettes, günstiges Büro neben einem Fluss in einem geruhsamen Dörfchen. Zur Mittagszeit müssen wir zwar Horden von Pensionären ausweichen, die in ganzen Busladungen über uns hereinbrechen, um hier ein bisschen einkaufen zu gehen, aber wirklich beschweren können wir uns nicht. Das Team zusammenzustellen, erwies sich als dezent problematischer. Leute zu finden, die höchst talentiert sowie extrem enthusiastisch sind, und dabei noch mit dem Rest des Teams zurechtkommen, ist eine überraschend schwere Aufgabe. Wir arbeiteten uns durch ca. 700 Bewerbungen, 18 Personalagenturen und 50 Interviews, um unsere momentan 20-köpfige Truppe zusammenzubekommen. Gewöhnlich fielen die erfolglosen Gespräche in eine von drei Kategorien.*

*INTERVIEWER: Wow, Du besitzt exzellente Referenzen, und die fünf Firmen, für die Du vorher tätig warst, haben alle Deinen Enthusiasmus erwähnt. Gibt's irgendeinen bestimmten Grund, warum Du so oft gewechselt hast?*
*BEWERBER 1: Um die Wahrheit zu sagen, ja. Das kommt daher, dass ich ein Ego in der Größe eines mittleren Nachrichtensatelliten habe. Verbeug' Dich, Sterblicher, und sonne Dich in meinem Ruhm.*

*BEWERBER 2: Ich liebe Spiele (hüpf hüpf hüpf)! Und ich liebe Euch alle, und ich mach' alles für Euch!*
*INTERVIEWER: Ja, und vielen Dank, dass Du Deine Skizzenmappe mitgebracht hast. Ich hab' bemerkt, dass Du hauptsächlich Kreide und Glitzerstaub für Deine Arbeiten verwendest. Nett.*

*INTERVIEWER: Holla, du hast an einer Reihe angesehener Titel mitgearbeitet und Du scheinst ein echt netter Kerl zu sein. Warum genau suchst Du einen neuen Job?*
*BEWERBER 3: Weil ich für eine böse, kaltherzige Firma gearbeitet habe, die noch das letzte Fünkchen Enthusiasmus in mir vernichtete (Seufz). Ich glaube wirklich, die Industrie geht gerade das Klo runter (Achselzucken). Ich meine, Computerspiele, weißt Du, ich habe kein einziges im letzten Monat gespielt, die sind doch wirklich alle Müll, oder? (Seufz) Wir sind alle verdammt. Kann ich jetzt heimgehen?*

***Am Anfang unseres Anstellungsprozesses entschieden wir uns, nur Leute anzuheuern, bei denen wir fühlten, dass sie absolut zu Position und Team passen würden.***

*Das klingt nach einem offensichtlichen Ziel, aber es kann nicht überbetont werden, wie wichtig es für eine kleine Firma ist, sicherzustellen, dass jeder Neuzugang wirklich gut passt. Das sind die Leute, mit denen Du über Jahre eng zusammenarbeitest; mit jeder einzelnen nervtötenden Angewohnheit von ihnen wirst Du schmerzhaft gut vertraut werden. Du musst das wirklich passend hinbekommen – egal, wie lange es dauert.*

*Mit ein bisschen Geduld und einem ganzen Haufen Glück haben wir es letztlich geschafft, ein Team wirklich fantastischer Menschen aufzubauen. Doch nur die Zeit wird zeigen, wie ärgerlich und übelriechend man sich gegenseitig um drei Uhr morgens vor einer größeren Deadline findet...*

***Im nächsten Monat: Die herausragende Bedeutung von Gras***



Trotz der geglückten Teamsuche gucken die Carters bierernst – wahrscheinlich denken sie an die Kosten, 20 hungrige Mäuler zu stopfen.




# Reaktion auf Xbox-Flop in Europa: 299 Euro!

Eine Pressemitteilung von Microsoft, die Ende März an die Öffentlichkeit ging, klang vordergründig nach eitel Sonnenschein: "Xbox trifft in Europa auf große Nachfrage" ist die Meldung übertitelt, ein offensichtlich englischer Mitarbeiter von Toys'R'Us wird mit den Worten "Wir sind mehr als zufrieden mit dem bisherigen Erfolg von Xbox" zitiert. Gut möglich, dass diese Aussage für den britischen Markt nicht mal den Tatbestand des groben Schönredens erfüllte, denn das Königreich war wahrlich das einzige Territorium, in dem sich die Xbox mit geschätzten 45.000 Konsolen in den ersten sieben Tagen ordentlich verkauft hatte. Im restlichen Europa sah's bislang düster aus – in der Startwoche wurden in Deutschland trotz Billigpreisaktionen maximal 15.000 Systeme abgesetzt, wegen Doppelverkäufen (kleiner Fachhändler deckt sich bei Media Markt mit Ware ein) ist die tatsächliche Zahl wahrscheinlich geringer. Im restlichen Europa lief die Konsole nicht besser.

Knapp vor Drucklegung erreichte uns die überraschende Meldung über eine prompte Reaktion Microsofts zur Xbox-Schwäche in Europa: Die unverbindliche Preisempfehlung der Konsole sinkt von 479 auf schlappe 299 Euro – damit ist die Xbox (samt Memory-Card-ersetzender Festplatte) ebenso teuer wie die PS2. Die Entscheidung zu dieser Maßnahme wird seitens Microsoft damit begründet, dass der einzige öffentliche Kritikpunkt an der Xbox deren Preis gewesen sei, und man diesen mit der Verbilligung ausgemerzt hätte. Die Empfehlung von 299 Euro gilt seit dem 26. April in Gesamteuropa – Spielepreise sind von der Aktion momentan nicht betroffen. Damit sich die Käufer einer 'teuren' Xbox nicht veräppelt vorkommen, setzt Microsoft auf eine großzügige Entschädigungslösung: Jeder, der vor der Preissenkung eine Konsole erstanden hat, bekommt als Ausgleich zwei Titel aus Microsofts First-Party-Fundus plus einen zusätzlichen Controller (für nähere Modalitäten fragt Ihr Euren Händler oder surft auf www.xbox.com/de). Der massive Preisrutsch könnte Microsofts Probleme in Europa lösen – schwerer wiegt aber die desaströse Entwicklung in Japan: Nachdem schon der Start Ende Februar nicht berauschend ausfiel, sind die Verkaufszahlen Ende März auf irrelevante 2.000 bis 3.000 Stück pro Woche gefallen – damit liegt die Konsole sogar noch hinter der PSone. Was der Gates-Konzern in diesem Territorium zu tun gedenkt, wurde noch nicht verlautbart.

## NACHGEHAKT

**NOTLÖSUNG:** Dass Microsoft auf die Europa-Misere der Xbox reagieren musste, war klar. Dass die Notbremse aber in solch einem Tempo gezogen wird, hätte sich wohl keiner träumen lassen. Dies erlaubt natürlich Rückschlüsse auf die tatsächlichen Verkaufszahlen des letzten Monats, die so entsetzlich gewesen sein müssen, dass nicht mal mehr die konzerneigenen Schönfärber beschwichtigende Vokabeln zur Hand hatten. So sehr wir uns über diesen Schritt freuen (je erschwinglicher unser Hobby, desto besser), schütteln wir aber auch den Kopf und bedienen uns eines grauenvoll spießigen Sätzchens: Wir haben's doch gleich gesagt. Jeder mit Ahnung von dieser Branche hat die Microsoft-Mitarbeiter seit Verkündung der 479 Euro beschworen, dass dieser Preis keinen Sinn macht und die Konsole in Europa ganz einfach floppen wird. Anscheinend bedurften die Entscheidungsträger aber der nackten Fakten. Nun sind wir nur noch gespannt, wie Microsoft das Japan-Problem in den Griff bekomment...

# Sensationell: Xbox im Zubehör-Himmel





Für Xbox-Besitzer ohne Digital-Surround-Equipment bietet Flameware günstige Kabellösungen ohne optische Schnittstelle an: Das mit vergoldeten Anschlussbuchsen ausgestattete 'RGB Kabel' verfügt über zusätzliche Cinch-Buchsen für Audio- und Video-Signale. Die Bildqualität ist tadellos – für 15 Euro durchaus empfehlenswert. Wer seine Microsoft-Konsole noch an Omas Fernseher betreibt, freut sich über die 'RF-Unit' (15 Euro), mit der Ihr die Xbox an den Antennen-Eingang stöpselt. Die Bildqualität ist bei dieser Anschlussart zwar miserabel (im Vergleich zu RGB), wer jedoch keine andere Wahl hat, muss sich damit wohl oder übel begnügen. Für ebenfalls 15 Euro verbinden Multiplayer-Fans ihre Konsolen mit dem satte sechs Meter langen 'Link Cable' – das erlaubt faire Ego-Shooter-Duelle Rücken an Rücken.

| PRODUKT | |
|---|---|
| Diverse Kabel | |
| HERSTELLER | |
| Flameware | |
| SYSTEM | ZIRKA-PREIS |
| Xbox | siehe Text |
| Ohne Digitalausgang, dafür aber günstig: ordentliche Xbox-Strippen. | |

Thrustmaster bringt den "Top Gun"-lizenzierten 'Fox 2 Pro'-Flightstick farblich angepasst auch für die Xbox. Wie das PS2-Pendant besticht das 50 Euro teure Zubehör mit tadelloser Verarbeitung und präzisem Lenkverhalten. Das '360modena Racing Wheel' glänzt mit Ferrari-Lizenz und hervorragender Verarbeitung. Auf dem griffigen Lenkrad findet Ihr ein großes Steuerkreuz sowie alle Aktionstasten. Mit vier Flügelhebeln an der Unterseite vollführt Ihr Gas/Brems- sowie Schaltmanöver. Natürlich dürft Ihr auch mit den separaten Fußpedalen über die Piste brettern – egal wie Ihr Euch entscheidet: Mit dem 80 Euro teuren Accessoire habt Ihr viel Spaß bei "RalliSport Challenge" & Co.



| PRODUKT | |
|---|---|
| Flight Stick, Lenkrad | |
| HERSTELLER | |
| Thrustmaster | |
| SYSTEM | ZIRKA-PREIS |
| Xbox | siehe Text |
| Luxusklasse: Hochqualitatives Zubehör zum angemessenen Preis. | |

Speed Link bietet ebenfalls diverse Xbox-Kabel ohne Digital-Ausgang an: Das 'AV/S-Video Cable' für 13 Euro ist ordentlich, das 'Scart AV Cable' für den gleichen Preis bietet kein RGB-, nur minderwertiges Video-Signal. Ein Verlängerungs- (acht Euro) sowie ein Linkkabel (15 Euro) komplettieren die Strippenparade. Das 'X-Force'-Pad (50 Euro) kann mit seinen schlecht platzierten Schultertasten nicht überzeugen, das 'PowerPad Pro' von Interact (40 Euro) liegt besser in der Hand – ist trotzdem aber nur Durchschnitt.



| PRODUKT | |
|---|---|
| Diverse | |
| HERSTELLER | |
| Interact/Speed Link | |
| SYSTEM | ZIRKA-PREIS |
| Xbox | siehe Text |
| Durchschnittskost: Mit Originalzubehör von Microsoft zockt sich's besser. | |

## "Final Fantasy 11" bekommt Online-Gesellschaft

Kampf der Giganten: Sony setzt im Frühjahr nächsten Jahres dem hypothetischen Online-RPG-Killer "FF 11" einen wichtigen Konkurrenten entgegen. Sonys auf PC maßlos erfolgreiches Internet-Rollenspiel "Everquest" wird auch für die PS2 kommen – unter dem Namen "Everquest Online Adventures". Das Spiel ist als Prequel zur PC-Variante geplant, 360 Quadratmeilen Spielumgebung, neun Rassen und 13 Klassen dürften reichlich Beschäftigung bieten. Noch blumiger sind die technischen Versprechungen: Keine Ladezeiten während des Spiels und keine Lags soll es geben, selbst bei Nutzung eines 56K-Modems. Da der PS2-Netzwerk-Adapter bereits im Sommer in den USA erscheinen wird, dürfen sich die Amis schon mal die Händen reiben – in Europa darf man noch auf die Ankündigung der nötigen Hardware warten.

## Der Extra-Kick: Playstation-Zubehör im Fußball-WM-Look

Lizenz-Objekte: Für sechs Euro erhaltet Ihr bereits eine schicke PSone-MemCard mit stilisiertem Fußballfeld auf der Oberseite. 20 Euro kostet das ebenfalls sehr ansprechend designte 'Analog Gamepad': Auch hier ist die Oberfläche mit einem thematisch passenden Bild verschönert. Der ordentlich verarbeitete Controller liegt gut in der Hand, das durchgehende Steuerkreuz ist akzeptabel und die beiden Analog-Sticks überzeugen mit angenehmem Widerstand – auch wenn nicht ganz die Klasse des Sony-Originals erreicht wird. Unter die Kategorie 'nette Spielerei' fällt das 60 Euro teure 'Football Stadium': Auf einer mit Sensoren bestückten Matte vollführt Ihr Aktionen wie Schießen und Passen, mit einem Controller steuert Ihr Ihr die Laufrichtung Eurer Kicker. Anfänglich weiß das umständlich zu handhabende Zubehör noch zu gefallen, nach mehreren Niederlagen greift Ihr jedoch wieder reumütig zum Pad.

| PRODUKT | |
|---|---|
| Diverse | |
| HERSTELLER | |
| Thrustmaster | |
| SYSTEM | ZIRKA-PREIS |
| PSone/PS2 | siehe Text |

*Schicke MemCard, guter Controller und eine unhandliche Sensormatte*

## Brodelnde Gerüchteküche um Verkauf von Rare

Eine simple Weihnachtskarte war der Auslöser für nicht nachlassende Diskussionen über die Zukunft des Traditionsentwicklers Rare. Auf ihr waren verschnürte Geschenkpäckchen zu sehen – zwei davon hatten in ihrer Form verdächtige Ähnlichkeit mit einer Xbox bzw. PS2. Seitdem wurde viel über eine Multiplattformzukunft oder gar einen Verkauf der "Perfect Dark"-Macher spekuliert. Nachdem bereits Microsoft als Interessent im Gespräch war, steht nun Activision auf der Spekulationsliste ganz oben. Diverse Webseiten im Internet beziehen sich auf anonyme Brancheninsider und unbestätigte Meldungen, die sagen, dass der "Tony Hawk's"-Konzern bereits zugeschlagen hätte und Rare somit schon ein Teil von Activision wäre.
Wenn wirklich etwas an diesen Meldungen sein sollte, trifft es Nintendo und den Gamecube am härtesten – Rare ist seit Jahren eines der wenigen Zugpferde für Big N's Konsolen. Allerdings dürfte ein "Donkey Kong" nie auf Xbox erscheinen – die Lizenzen gehören immer noch Nintendo selbst.

## AM RANDE

**SOFTWARE-SUPERHELDEN:** Der Publisher THQ hat mit Comic-Konzern Marvel einen Vertrag über die Versoftung diverser Marken wie 'Captain America' oder 'The Punisher' geschlossen. Die Lizenz läuft (zu unserem Grausen) bis 2007. **"GRAN TURISMO 4" KOMMT 2003:** Polyphony Digitals meisterliche Fahrsimulation soll Ende des nächsten Jahres in Japan erscheinen. Allerdings wird mit der Arbeit an dem Netzwerkfähigen Titel erst begonnen, sobald die PAL-Version von "Gran Turismo Concept" fertig ist. **SHOOTER-GNADENBROT FÜR DREAMCAST:** Treasure setzt das 2D-Shoot'em-Up "Ikaruga" doch noch für Dreamcast um. Am 30. Mai soll das Spiel in Japan erscheinen, eine PS2-Version ist ebenfalls in Planung. **"HALO" WICHTIGSTER XBOX-TITEL:** Bungies Ego-Shooter hat in Nordamerika die Marke von einer Million verkaufter Einheiten durchbrochen. **VCS-SPIEL AUS DEUTSCHEN LANDEN:** Es gibt sie noch, die Entwickler auf Ataris Steinzeit-Konsole. Den kommenden Titel "Mental Kombat" des Deutschen Simon Quernhorst dürft Ihr unter www.quernhorst.de/atari bewundern und bestellen. **KURZENTSCHLOSSENE RETRO-FANS** treffen sich am 5. Mai in Frankfurt, Saalbau Bornheim (Arnsburger Str. 24) zur 2. Börse für klassische Video- und Computerspiele. Alles weitere findet Ihr unter www.8bitgames.de.

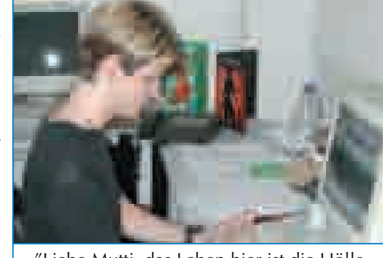
## LICHT & SCHATTEN

**GLÄNZENDE GEWINNAUSSICHTEN** für Nintendo: Analysten erwarten, dass Big N für dieses Finanzjahr überraschend hohe Gewinne verzeichnet. So soll statt einem vorhergesagten Plus von 140 Milliarden Yen (1,2 Milliarden Euro) knapp 150 Milliarden generiert werden. Grund ist zum einen die Schwäche der japanischen Währung (was die US-Aktivitäten geldwerter macht), zum anderen die guten Gamecube-Verkäufe. Vier Millionen Systeme sollen bis Ende 2002 ausgeliefert sein. Kritisiert wurde von den Finanzfachleuten der hinkende GBA-Absatz, der vom Mangel an Toptiteln verursacht sei.
**REKORDUMSATZ FÜR SONY:** Sony Computer Entertainment Deutschland hat im Geschäftsjahr 2001/2002 den bislang höchsten Umsatz seit Bestehen erzielt. Mit 312 Millionen Euro übertraf man das Vorjahr um ca. 45%. Laut Sony wurden seit dem SCE-Debüt 1995 insgesamt 3,95 Millionen Playstation, 700.000 PSone und 850.000 PS2 abgesetzt.

**XBOX SCHWÄCHELT AUCH IN USA:** Während Microsoft noch mit exakten Aussagen hinterm Berg hält, behaupten zwei Wall-Street-Analysten, dass die US-Verkäufe nach einem guten Start hinter den Erwartungen des Gates-Konzern bleiben. Flextronics, der amerikanische Hersteller der Xbox musste bereits die Fabrikation zurückfahren. Bis zum 30. Juni hatte Microsoft eigentlich eine Auslieferung von 4,5 bis 6 Millionen Systemen geplant – ein mittlerweile utopisches Ziel.
**SQUARE, BLEIB BEI DEINEN LEISTEN:** Wir wollen wirklich nicht übermäßig bösartig sein, aber die Nachricht, dass Square mit "World Fantasista" ihr erstes Fußballspiel für die PS2 veröffentlichen wollen, hat uns nicht gerade das Wasser im Mund zusammen laufen lassen. Ab Juni dürfen wir uns von der Qualität der japanischen Version selbst überzeugen – hoffentlich liegt sie über der von "The Bouncer" oder "Driving Emotion".

## MANISCHER MOMENT

**Und wieder einmal** wagt sich ein hoffnungsvoller junger Mensch in die MAN!AC-Büros, um in tiefer Ehrfurcht den Redakteuren dienlich zu sein und von deren reicher Lebens- und Arbeitserfahrung zu profitieren. Der wissbegierige Zocker – liebevoll Ruppi gerufen ("Ruppi, spiel mal diesen Unfug und mach' mir dann von Level 10 ein Bildschirmfoto!") – hatte allerdings nach zwei Wochen seines Praktikums einen schweren Nervenzusammenbruch. Nicht, weil er der vielfältigen, hochspannenden Arbeitsaufträge nicht mehr Herr geworden wäre, sondern weil er die miserable PAL-Umsetzung von "FF 10" zu Gesicht bekam. Nach dieser Lektion in Sachen 'Realität' will Ruppi nun endgültig die Finger vom Videospielen lassen.


"Liebe Mutti, das Leben hier ist die Hölle und niemand will mit mir spielen."

## Activision baut seine Trendsport-Abteilung aus




Die US-Urgesteine der Videospielzunft setzen auch für die Zukunft auf Trendsport-Titel im "Tony Hawk's"-Stil. Nun hat man das kalifornische Team Shaba Games gekauft und in den Konzern eingegliedert. Shaba, die gerade an "Shaun Murray's Pro Wakeboarder" für PS2, Xbox und Gamecube arbeiten, haben einen Hang zu hippen Disziplinen. Sie zeichneten bereits für PSone-Spiele wie "Tony Hawk's 3", "Mat Hoffman's Pro BMX", "Grind Session" und "Razor Freestyle Scooter" verantwortlich.

## Acclaim schließt vorletztes England-Studio

Der in der Vergangenheit reichlich gebeutelte Publisher Acclaim macht sein traditionsreiches Studio Teesside ("NBA Jam", "Forsaken", "Shadowman") dicht. Zirka 40 Mitarbeiter, die an diversen noch ungenannten Titeln werkelten, sind von der Entscheidung betroffen. Allerdings soll es sich beim Ende von Teesside nicht um eine neuerliche Finanzschwäche handeln. Acclaim siedelt den größten Teil der Zweigstelle in das letzte verbliebene Studio Cheltenham um, wodurch Synergien genützt und Geld bei Verwaltung sowie Support gespart werden sollen.

## Sega Game Jam 2: Neuigkeiten aus Tokio

Sega hat auf seiner Veranstaltung 'Game Jam 2' Ende März einige interessante Ankündigungen gemacht – vor allem für den Gamecube. So wird 2003 für die Nintendo-Konsole "Virtua Fighter Quest" erscheinen, ein Prügelspiel mit RPG-Elementen zum 10-jährigen Jubiläum der Serie. Schon im Sommer erscheint mit "Beach Spikers" eine Umsetzung des launigen Beach-Volley-Arcade-Automaten, zudem dürfen sich "PSO"-Fans auf das dezent aufgebohrte "Phantasy Star Online: Episode 1&2" freuen. Aber auch PS2-Freunde erhalten Sega-Futter: "Gungrave", das im Juli in Japan veröffentlicht wird, ist ein Cel-Shading-Shooter aus Third-Person-Perspektive, der gemeinsam mit Red Entertainment entwickelt wird.

## 2 in 1: Neuer Chip könnte PS2 preiswerter machen

Ken Kutaragi, Präsident von Sony Computer Entertainment, hat in dem japanischen Handelsblatt Nikkei Microdevices verlautbaren lassen, dass die PS2 einen neuen Chip bekommt. In den Labors von Sony wurden die beiden Bausteine 'Emotion Engine' und 'Graphics Synthesizer' zu einer kleinen Einheit zusammengefasst. Vorteil für den PS2-Hersteller und möglicherweise auch die Kunden: Die Produktion der Konsole wird billiger, zudem schrumpft der Stromverbrauch bei Betrieb. Dass der Kostenvorteil – zumindest in den USA – weitergegeben wird, ist wahrscheinlich: Momentan kostet die PS2 in Nordamerika mit 299 Dollar genausoviel wie die Xbox – eine Senkung zur E3 im Mai kann getrost angenommen werden.

## PS2: Lenkräder für jeden Geldbeutel und Anspruch

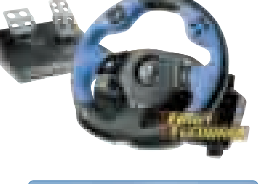
Lizenzierte Lenkräder verströmen einen gewissen Hauch von Luxus – und so hat sich Gamester den renommierten Namen Lotus geschnappt und mit dem 'Lotus Wheel' einen feinen Lenker für den schmalen Geldbeutel fabriziert. Das ordentlich verarbeitete Zubehör wird mit Klemmschrauben am Tisch montiert, die schlanken Pedale finden rutschfesten Halt auf dem Boden. Das Lenkgefühl ist ausgezeichnet, exaktes Steuern alles andere als Glückssache. Lediglich der Übergang zwischen Ruheposition und Einschlag ist etwas ruppig geraten – auch der Rumble-Effekt dürfte ruhig etwas kräftiger ausfallen. Davon abgesehen ist das 'Lotus Wheel' sein Geld in jedem Fall wert.



| Produkt | |
|---|---|
| Lotus Wheel | |
| **Hersteller** | |
| Gamester | |
| **System** | **Zirka Preis** |
| PSone, PS2 | 64 Euro |

*Nur kleine Mängel, ansonsten empfehlenswerter Lenker im Lotus-Look.*

Letzteres darf man ruhigen Gewissens auch von Logitechs Force-Feedback-Zubehör 'Driving Force' behaupten: Wer 'echte' Lenkkräfte spüren und millimetergenau über die Piste schleudern will, kommt an diesem Edel-Accessoire nicht vorbei. Sowohl Lenkrad als auch Pedale sind tadellos verarbeitet und bieten dank Klemmschrauben bzw. rutschfester Unterlage sicheren Halt. Das Fahrgefühl ist herausragend, wenn auch das Force Feedback nicht ganz so kräftig wie bei der Thrustmaster-Konkurrenz ausfällt. Dafür ist Logitechs Lenker auch satte 30 Euro günstiger – zuschlagen!



| Produkt | |
|---|---|
| Driving Force | |
| **Hersteller** | |
| Logitech | |
| **System** | **Zirka Preis** |
| PS2 | 95 Euro |

*Referenzklasse: Wer daheim den Profi-Rennfahrer mimt, muss zugreifen.*




| Platz | Xbox | PS2 | GBA | Dreamcast |
|---|---|---|---|---|
| 1 | (*) **F1 2002** – Electronic Arts: Die Pole für das einzige F1-Produkt mit aktueller Lizenz. Allerdings nur eine PS2-Konvertierung. | (1) **Metal Gear Solid 2** – Konami: Immer noch beliebtes Streitobjekt: Snakes Abenteuer entzweit die Spielergemeinde. | (*) **Crash Bandicoot X/S** – Vivendi Universal: Auch auf GBA eine Kultfigur: Die Beutelratte schrottet weiter Kisten und sammelt Äpfel. | (*) **Virtua Tennis 2** – Sega: Während PS2-Nutzer auf eine vernünftige Tennis-Sim warten, lobben Sega-Fans den Ball. |
| 2 | (1) **Halo** – Microsoft: Deutschland hatte wohl nur einen kleinen Anteil an den über eine Million verkauften Einheiten. | (*) **Blood Omen 2** – Eidos: Das blutige Vampir-Spektakel bleibt wegen Fantasy-Szenario vom Index verschont. | (1) **International Karate Advanced** – System 3: Die Prügelknaben der Vergangenheit stehen weiter in der hohen Gunst der Nintendo-Fans. | (*) **Headhunter** – Sega: Wieder zurück: Das spannende Action-Adventure mit den doofen Motorrad-Sequenzen. |
| 3 | (*) **Jet Set Radio Future** – Sega: Brillant aufgebohrt: Das Skater-Abenteuer ist ein Must-Have für die Xbox. | (*) **Grandia 2** – Ubi Soft: Trotz mieser PS2-Konvertierung Futter für ausgehungerte RPG-Fans. | (*) **Tony Hawk's Pro Skater 3** – Activision: Endlich Nachschub: Wer Teil 2 geliebt hat, wird ausnahmsweise untreu. | (1) **Indiziert** – Infogrames: Hat wohl nie ein Ende: Langsam gehen einem die dummen Sprüche zu diesem Titel aus. |
| 4 | (*) **Shrek** – TDK: Grafik-Blender: Sieht nett aus, spielt sich grauenvoll – Filmumsetzung, die keiner braucht. | (2) **GTA 3** – Take 2: Langsam geht's bergab für Take 2s Superseller: Was soll's, bald kommt die PC-Version. | (*) **Golden Sun** – Nintendo: Handheld-RPG vom Feinsten: Rollenspieler kommen auch unterwegs zum Zug. | (*) **Alone in the Dark 4** – Infogrames: Noch ein Wiederkehrer: Übrigens ist Teil 5 schon in der Mache – wundert's wen? |
| 5 | (*) **Genma Onimusha** – Capcom: Hübsch: Wer's auf PS2 noch nicht hat, kann gerne bei der Xbox-Variante zugreifen. | (*) **Tony Hawk's Pro Skater 3** – Activision: Hat der Skater-Gott seinen Zenit überschritten? Abwarten und auf Teil 4 warten. | (*) **Tekken** – Namco: An Schlägereien mangelt's dem Nintendo-Gör nicht: Gelungene Umsetzung. | (2) **NBA 2K2** – Sega: Basketball vom Feinsten: Die nächsten Matches laufen auf Sega-fremden Konsolen. |

**Quelle:** Flashpoint



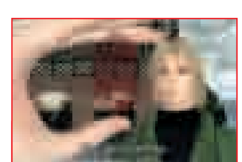

## Zu gewinnen: Hilfreiches von Big Ben

Dieses Mal bringen wir in Zusammenarbeit mit Zubehör-Spezialist Big Ben je drei MemCard-Adapter 'X-Port' (siehe Knowhow, Seite 106) und drei Cheatmodule 'Action Replay 2 V2' unters Volk. Diesmal müsst Ihr keine Frage beantworten, sondern einfach eine Postkarte an folgende Adresse schicken:

**Cybermedia Verlag**
**Stichwort: Schummelei**
**Wallbergstr. 10**
**86415 Mering**

Der Einsendeschluss ist der 8. Juni 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

## Erste europäische Entwicklung von Konami kommt



Das erste europäische Konami-Produkt: "Shadow of Memories" für PC und Xbox

Der wichtigste japanische Dritthersteller auf dem Sprung nach Europa: Bereits Ende 2000 wurde ein Konami-Studio in London gegründet, nun steht die Veröffentlichung des ersten Produkts bevor. Allerdings handelt es sich nicht um eine komplette Eigenentwicklung: KOE R&D debütiert mit der PC- bzw. Xbox-Version des PS2-Abenteuers "Shadow of Memories", die im September erscheinen soll. Wer sich wundert, was die europäischen Konamis das vergangene Jahr gemacht haben: Neben der Einarbeitung in die diversen Plattformen beteiligte man sich an der Produktion des Radel-Rennens "Tour de France" – der Gemeinschaftstitel von Konami Osaka und KOE R&D erscheint im Juni.

# COMING NOW

## MAI

| SYSTEM | TITEL | HERSTELLER/GENRE | D-RELEASE |
|---|---|---|---|
| | Armada 2 | Metro 3D<br>Actionspiel | (rot) |
| | Commandos 2 | Eidos<br>Strategiespiel | (grün) |
| | Downforce | Titus<br>Rennspiel | (grün) |
| | RLH: Run Like Hell | Interplay<br>Action-Adventure | (grün) |
| | Test Drive Overdrive | Infogrames<br>Rennspiel | (grün) |
| | Ultimate Fighting Championship Throwdown | Crave<br>Beat'em-Up | (gelb) |
| | Back Pedal | THQ<br>Musikspiel | (gelb) |
| | Smashing Drive | Namco<br>Rennspiel | (gelb) |
| | Star Wars Jedi Starfighter Special Edition | LucasArts<br>Actionspiel | (grün) |
| | Tom Clancy's Ghost Recon | Ubi Soft<br>Actionspiel | (grün) |
| | Resident Evil | Capcom<br>Action-Adventure | (grün) |
| | Virtua Striker 2K2 | Sega<br>Sportspiel | (grün) |

## JUNI

| SYSTEM | TITEL | HERSTELLER/GENRE | D-RELEASE |
|---|---|---|---|
| | Freekstyle | Electronic Arts<br>Rennspiel | (grün) |
| | Medal of Honor Frontline | Electronic Arts<br>Ego-Shooter | (grün) |
| | Socom: US Navy Seals | Sony<br>Ego-Shooter | (gelb) |
| | House of the Dead 3 | Sega<br>Gun-Shooter | (grün) |
| | Outlaw Golf | Simon & Schuster<br>Sportspiel | (gelb) |
| | Sega GT 2002 | Sega<br>Rennspiel | (grün) |
| | Wave Rally | Eidos<br>Rennspiel | (grün) |
| | Eternal Darkness | Nintendo<br>Action-Adventure | (grün) |

## MAI

| SYSTEM | TITEL | HERSTELLER/GENRE | D-RELEASE |
|---|---|---|---|
| | Dance Dance Revolution 6th Mix | Konami<br>Musikspiel | (rot) |
| | Disney Golf Classic | Cacom<br>Sportspiel | (gelb) |
| | Final Fantasy 11 | Square<br>Rollenspiel | (grün) |
| | Galerians: Ash | Enterbrain<br>Action-Adventure | (gelb) |
| | Jikkyou World Soccer 2002 | Konami<br>Sportspiel | (grün) |
| | Raging Breath | Pacific Century<br>Actionspiel | (rot) |
| | Runabout 3: Neo Age | Climax<br>Actionspiel | (gelb) |
| | Underwater Unit | Irem<br>Simulation | (rot) |
| | Myst 3 | My Pick<br>Adventure | (gelb) |
| | Rune | From Software<br>Rollenspiel | (gelb) |

## JUNI

| SYSTEM | TITEL | HERSTELLER/GENRE | D-RELEASE |
|---|---|---|---|
| | Shikigami no Shiro | Taito<br>Actionspiel | (rot) |
| | Tokimeki Memorial Girl's Side | Konami<br>Strategie | (rot) |
| | Flight Academy | Aqua Systems<br>Simulation | (rot) |
| | Phantom Crash | Genki<br>Actionspiel | (gelb) |
| | Bomberman Adventures | Hudson<br>Actionspiel | (gelb) |

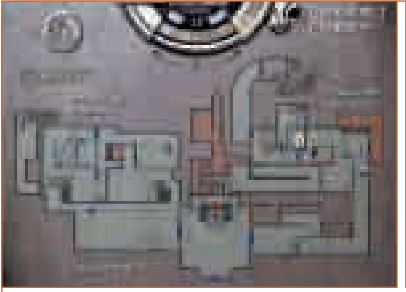





# Biohazard


Neues Terrain: Hinter dem Landhaus erkundet Ihr einen düsteren Wald und eine einsame Hütte. Natürlich dürfen bissige Zombies auch dort nicht fehlen.

Mit "Biohazard" läutet Capcom eine (für viele Nintendo-Gegner nicht erfreuliche) neue Ära ein: Die im Westen als "Resident Evil" bekannte Horror-Serie soll auf absehbare Zeit erstmal exklusiv für den Gamecube erscheinen. Wer also die lang erwarteten neuen Episoden "Resident Evil Zero" und "Resident Evil 4" zocken will, muss sich wohl oder übel einen Spielewürfel zulegen. Bis zum Erscheinen dieser Titel versüßt der Survival-Horror-Experte die Wartezeit mit Umsetzungen der bisherigen Episoden: Während die Teile 2 und 3 sowie "Code: Veronica" voraussichtlich 'nur' simple Portierungen der entsprechenden Dreamcast-Versionen sein werden, entschloss sich Capcom bei der Neuauflage des ersten Teils zu einer kompletten Überarbeitung – mit stark aufpolierter Optik, neuen Kameraeinstel-





Auf der Karte (links) sind Räume mit 'Speicher-Schreibmaschinen' und Itemkisten (zum Ablegen von Gegenständen und Waffen) vermerkt. In roten Zimmern gibt's noch was zu holen!


Lichtspielereien: Sowohl Chris als auch der wankende Untote werfen lebensechte Schatten, die sich korrekt am Interieur brechen.


Indiana Jones ist nicht der einzige, der keine Schlangen mag: Beißen Euch die giftigen Reptilien, müsst Ihr schnellstens blaue Heilkräuter einnehmen.

lungen und Örtlichkeiten sowie zahlreichen anderen kleinen Veränderungen wollen die Entwickler selbst Kenner des Originals nochmal in Angst und Schrecken versetzen. Wer sich die Spannung und den Reiz des Neuen erhalten will, sollte den Test besser überspringen und sich mit der Wertung begnügen – für alle anderen heißt es: Vorhang auf für das packendste Horror-Abenteuer der bisherigen Videospielgeschichte.

In puncto Story ist alles beim Alten geblieben: In dem Ort Raccoon City häufen sich mysteriöse Mordfälle, bei denen die menschlichen Opfer übel zugerichtet und teilweise sogar aufgefressen wurden. Ein Spezialkommando wird losgeschickt, um die Vorkommnisse zu untersuchen. Doch der Einsatz läuft schief – ein letzter Hilferuf und der Kontakt ist dahin. Ein zweites Team soll den Vorfall aufklären und Überlebende retten. Am Einsatzort finden die Helfer jedoch nur ein Hubschrauberwrack samt totem Piloten. Bei der Erkundung der näheren Umgebung wird ein Teammitglied von einem Rudel bissiger Hunde zerfleischt, die anderen fliehen in letzter Sekunde in ein düsteres Landhaus – doch hier beginnt das Grauen erst richtig!

Wie im PSone-Original müsst Ihr Euch zu Beginn entscheiden, ob Ihr in Gestalt von Chris Redfield oder Jill Valentine durch das Gemäuer streift. Eure Wahl bestimmt maßgeblich den weiteren Verlauf des Abenteuers: Zum einen erleben die beiden Helden dezent unterschiedliche Geschichten, zum anderen ist der Horror-Trip mit Chris deutlich schwerer zu überstehen, da er weniger Items tragen kann und wesentlich weitere Wege gehen muss, um an Waffen zu kommen oder bestimmte Türen zu öffnen.

Die zahlreichen Gegenstände, die Ihr im Lauf des Spiels findet, verwaltet Ihr wie gewohnt in einem übersichtlichen Inventar: Objekte ausrüsten, untersuchen, anwenden und kombinieren, Gesundheitszustand checken oder einen Blick in die detaillierte Karte werfen – mit der Y-Taste gelangt Ihr in das leicht überarbeitete Menü. Auch in Sachen Steuerung hat sich wenig verändert: Wahlweise via Digi-Pad oder Analog-Stick dirigiert Ihr die Charaktere durch die aus einem festen Blickwinkel eingefangenen Renderkulissen. Drückt Ihr zusätzlich den B-Knopf, spurten Jill und Chris durch die Umgebung. Darüber hinaus öffnet Ihr mit dem Aktionsbutton Türen (die liebgewonnene Animation während der Ladepausen wurde beibehalten) oder feuert in Verbindung mit der rechten Schultertaste Eure Waffe ab. So weit, so bekannt.

Denn Capcom verfeinerte die Zombie-Hatz mit vielen zusätzlichen Elementen: So vollführt Ihr via gelbem C-Stick eine schnelle 180°-Drehung, was Euch im täglichen Überlebenskampf sehr hilft. Darüber hinaus dürfen die Protagonisten nun auf eine praktische Abwehrfunktion zu-

**Schwierigkeitsgrad:** ***Nach der Wahl Eures Lieblingshelden steht Ihr erneut vor einer folgenschweren Entscheidung. Ihr müsst zwischen zwei Optionen wählen, die den späteren Schwierigkeitsgrad des Spiels festlegen. Dummerweise sind die Erklärungen komplett in Japanisch (siehe Bild). Die obere symbolisiert 'Normal', die untere 'Easy'.***




Welches Spiel treibt Euer Kollege Barry? Die Zwischensequenzen sind dank englischer Sprachausgabe verständlich.



Headshots sind die sicherste Methode, die vielen Zombies endgültig zu erledigen. Bleiben die Köpfe der Widersacher heil, erlebt Ihr unter Umständen zu einem späteren Zeitpunkt eine böse Überraschung...

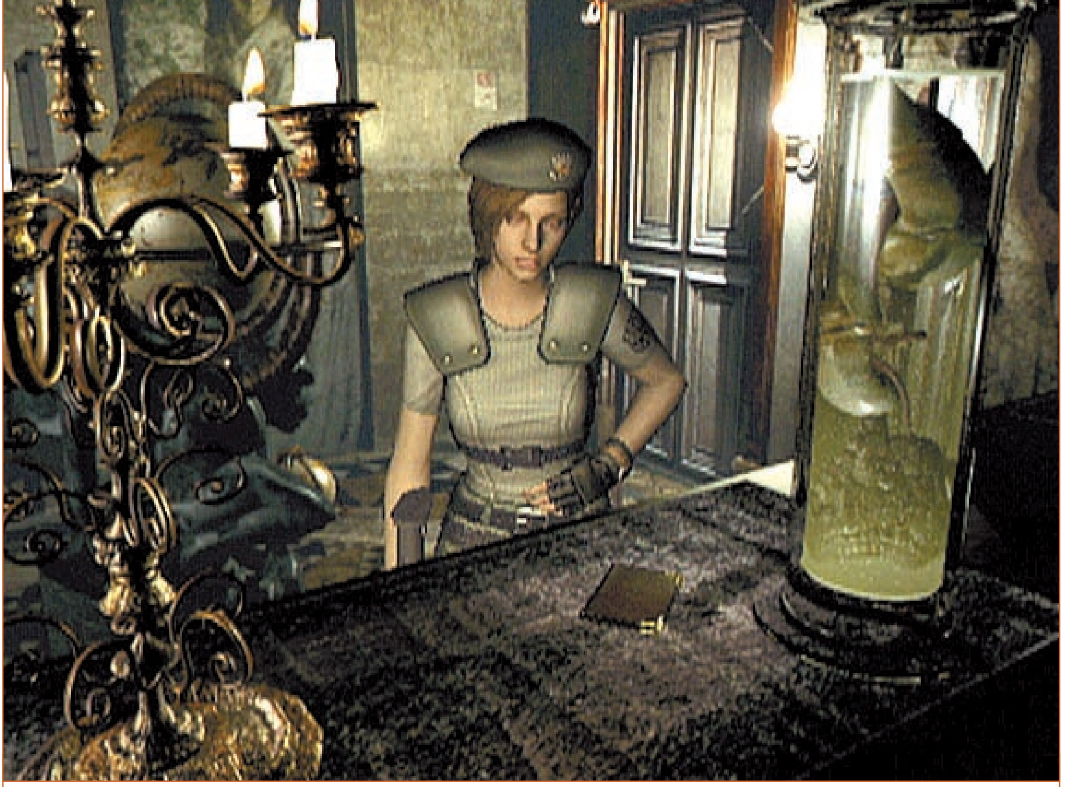

Praktische Abwehrfunktion: Solange Ihr Dolch, Handgranate oder Elektroschocker einstecken habt, nehmt Ihr bei einer Attacke keinen Schaden.


Dicke Brummer: Die Zwischengegner sehen allesamt zum Fürchten aus. Wer sich vor Spinnen, Schlangen und anderem Getier ekelt, kann "Biohazard" als Schocktherapie 'missbrauchen'.

**Sprachbarriere:**

*Zum Test lag uns nur die japanische Fassung vor. Wenn Ihr diese Zeilen lest, ist die US-Version bereits erhältlich, die für Nicht-Japaner und Englischkundige die erste Wahl sein sollte. Im Fernost-Original wird zwar Englisch gesprochen, alle Textdokumente und sonstige Hinweise sind jedoch in Japanisch. So entgeht Euch die komplette Hintergrundstory und die meisten Rätsel lassen sich nur mit der 'Trial & Error'-Methode knacken, worunter der Spielspaß merklich leidet.*

rückgreifen. Bekommt Euch ein Monster zu fassen, war dies bisher ein Grund für kräftigen Energieverlust. Habt Ihr jedoch eine spezielle Nahkampfwaffe (Jill: Dolch und Elektroschocker, Chris: Dolch und Handgranate) parat, wehrt Ihr die Attacke nicht nur ohne Schaden zu nehmen ab, Ihr fügt dem Angreifer auch empfindliche Verletzungen zu. Wahlweise automatisch oder manuell stoßt Ihr so Messer in Zombieköpfe oder grillt untote Hunde mit einer saftigen Ladung Strom. Allerdings sind diese Helferlein rar gesät und einmal angewendet seid Ihr sie auch schon wieder los – außer Ihr ballert einem Monster die faulige Rübe runter, in der ein Messer steckt. Mit einem Klirren fällt die Waffe zu Boden und liegt für einen späteren Einsatz erneut bereit. Obwohl das Horror-Abenteuer nur ein Update des PSone-Originals ist, haben sich die Entwickler nicht lumpen lassen und einige neue Schauplätze, Rätsel sowie Monster erschaffen. So fallen Euch bereits nach wenigen besuchten Räumen die herumliegenden Leichen auf, auch einige getötete Zombies bleiben beharrlich auf dem Boden zurück. Mit den entsprechenden Hilfsmitteln setzt Ihr die stinkenden Körper in Brand und beseitigt sie endgültig. Verzichtet Ihr auf diese Prozedur, erwachen die Toten erneut und geben sich angriffslustiger als je zuvor: Mit schnellen Schritten sowie wildem Geschrei spurten die Zombies auf den Helden zu und töten Euch im Handumdrehen – da hilft nur geballte Feuerkraft oder Weglaufen. Die neuen Abschnitte wie z.B. der Wald außerhalb des Landhauses oder eine Balkon-Passage am Haus fügen sich hervorragend in das übrige Ambiente ein und verleihen dem Schocker noch mehr Grusel-Atmosphäre. Das beeindruckendste an "Biohazard" ist jedoch die – ohne Übertreibung – fantastische Optik. Die vorberechneten Hintergründe sind mit unzähligen Details vollgestopft und stellenweise hervorragend animiert (u.a. wogende Grashalme, ziehende Nebelschwaden und plätscherndes Wasser). Bislang wirkten die sich darin tummelnden Polygon-Figuren dezent aufgesetzt, doch damit ist jetzt Schluss: Zwar bewegen sich die Charaktere teilweise immer noch ein bisschen hölzern, dafür strotzen sie mit exzellenten Texturen und einem Schatten, der sogar korrekt über das gesamte Interieur fällt. Explosionen und Blitze erhellen realistisch Figuren sowie Hintergründe – unheimliche Schattenspiele wie z.B. ein plötzlich an der Wand erscheinender Umriss eines Zombies sind die Folge. Abgerundet wird das grafische Meisterwerk von Spiegeleffekten und dramatisch inszenierten Zwischensequenzen. Leider haben sich in die Cutscenes mit Spieleoptik minimale Ruckler bei den Schnitten eingeschlichen – hier dürfte in der US-Fassung ruhig noch nachgebessert werden. *os*


Atemberaubend: Vorberechnete Hintergründe gehören noch lange nicht zum alten Eisen. Solch' detailverliebte Szenarien wird's so schnell nicht in Echtzeit zu bewundern geben.

**Spielspaß 90%**

SYSTEM: Gamecube
HERSTELLER: Capcom
BRD-RELEASE: 3. Quartal

**Schon jetzt ein Klassiker: Dank genialer Optik, sinnvollen Neuerungen und frischen Rätseln auch für "Resi"-Veteranen ein Muss.**

AB 18

# King´s Field – The Ancient City



Auf Knopfdruck kracht die Keule nieder: Die behäbigen Kämpfe glänzen nicht gerade durch schweißtreibende Dynamik, dennoch lässt sich die Echtzeit-Action ordentlich handhaben.

Im fernen Osten gehört From Softwares Ego-RPG-Reihe seit frühen PSone-Zeiten zu den beliebteren Genre-Vertretern, in hiesige Gefilde schaffte es anno 1997 nur das Serien-Debüt. Nun bekommen zumindest US-Rollenspieler das PS2-Debüt der langlebigen Hack'n'Slay-Saga zu sehen.

Viel geändert hat sich seit 32-Bit-Tagen freilich nicht. Nach wie vor stapft Ihr aus der Ich-Perspektive durch verwunschene Schlossruinen und grässliche Grottenlabyrinthe und legt Euch in Echtzeit mit der polygonalen Monsterbrut an. Die Steuerung gestaltet sich dabei Ego-Shooter-ähnlich: Via linkem Analogstick wandert Ihr durch die Pampa, mit dem rechten Pendant lasst Ihr Euren Blick durch die weitläufigen Areale schweifen, 'gestraft' wird mittels Schultertasten. Kommt Euch ein Ungetüm zu nahe, lasst Ihr auf Knopfdruck die momentan angelegte Waffe auf den Leib der feindseligen Kreatur niederschmettern. Wie schon die Vorgänger richtet sich auch die neueste Episode vornehmlich an pedantische Jäger und Sammler: Eine tiefgründige Story gibt's nicht, vielmehr treibt Euch die Suche nach neuen Ausrüstungsgegenständen immer tiefer in die Dungeons. Von Harnisch und Helm über Beinpanzer und Fingerschmuck bis zu diversen Schwertern oder Streitkolben rüstet Ihr Euren schwächlichen Knappen Stück für Stück zum mächtigen Ritter auf. Wer auf traditionelle Auflevel-Fantasy-Action steht, riskiert einen Blick, alle anderen dürften nicht zuletzt wegen der spartanischen Präsentation das Pad schnell gelangweilt in die Ecke pfeffern. *cg*




**Klassisches Hack'n'Slay-RPG: Trotz trägem Spielablauf begeben sich zumindest Jäger und Sammler gerne auf die Ego-Schatzsuche.**



Ab und an bitten bedürftige Dörfler um Hilfe. Hier durchsucht Ihr Zombie-verseuchte Minen nach einem Heil-Stein.

Der gelb eingezeichnete Bereich markiert Eure Trefferzone. Greift Ihr an, werden alle darin befindlichen Gegner in Mitleidenschaft gezogen.

# Sakura Wars 4



Heldin Sakura ist bereit: Zu Beginn jedes Zuges gibt's nochmal kurz den Mech-Status und ein hübsches Portrait der schnuckligen Pilotin.



Erica (eine Figur des dritten Teils) kommt überraschend zu Besuch und sorgt für ordentlich Chaos in der Truppe

## Goodie-Genuss:

***Auch diesmal verzichtet Sega nicht auf eine aufwändige Special-Edition. Gibt's die Zusatz-GD mit Storysequenzen aus Teil 3 auch in der regulären Ausgabe, kommen Käufer der dicken Extra-Box in den Genuss eines exklusiven Handy-Bandes und 16 Metall-Anhängern für selbiges – im Land der aufgehenden Sonne sind die gerade der letzte Schrei. Bei uns legt man dafür etwa 115 Euro auf den Tisch.***



Kurz vor dem finalen Exitus des Dreamcast beglückt Sega-Team Overworks zusammen mit Entwickler Red die japanischen Zocker mit einer letzten "Sakura Wars"-Episode – in Anbetracht der immensen Beliebtheit der Serie in Nippon ein echtes Geschenk an die langjährigen Fans. Und die werden nicht enttäuscht: Nach einem furios gestalteten Anime-Intro habt Ihr die Möglichkeit, Spielstände der drei Vorgänger zu konvertieren – wer die erfolgreich beendet hat, wird mit weiteren Story-Sequenzen belohnt. Nach einem weiteren Vorspann, diesmal in flüssigem Echtzeit-3D, beginnt das Spiel wie gewohnt – eine gewitzte Mischung aus Adventure, 'Dating Simulation' und rundenbasierter Strategie. In den Adventure-Sequenzen erkundet Ihr das Theater, das gleichzeitig die geheime Basis Eurer Truppe darstellt und redet ausführlich mit den später 13 Mädels – alle Charaktere aus der Serie haben hier noch mal ihren Moment im Rampenlicht. In den Strategieszenen bewegt Ihr die Charaktere und ihre Dampf-Mechs in direkter Steuerung über die weiträumigen Szenarien, eine Energieleiste zeigt, wieviele Aktionspunkte Ihr noch verbrauchen dürft. Lauft Ihr große Strecken, könnt Ihr am Ende nur noch sehr eingeschränkt angreifen, wer dagegen schon den Gegner in Reichweite hat, kann ihn mit einem wahren Schlag-Gewitter überziehen. Alternativ könnt Ihr auch die Schutzschilde ausfahren oder Eure beschädigten Mechs notdürftig zusammenflicken. Doch der Schlüsselfaktor der Kämpfe ist die Einstellung der Mädels zu Euch – habt Ihr in den vorhergehenden Adventure-Szenen eine gute Figur abgegeben, belohnen Euch Sakura, Sumire & Co. mit besonders guten Leistungen im Kampf, seid Ihr dagegen als Chauvi-Schwein und Spanner verschrien, dürft Ihr auch keine besonderen Heldentaten erwarten. Einen Haken hat die Sache: Im Gegensatz zu den umfangreichen Vorgängern kommt "Sakura Wars 4" auf nur einer einzelnen GD daher... das schlägt sich einerseits in stark reduzierten Videosequenzen nieder, andererseits im Spielumfang – nach etwa zwölf Stunden habt Ihr den Endgegner in seine Schranken verwiesen und betrachtet den Abspann. Doch der Mangel an Länge wird durch ein Plus an Breite kompensiert: So erwarten Euch allein 14 verschiedene Endsequenzen. Das Sprachproblem umgeht Ihr auf gewohntem Weg: Per 'FAQs' im Internet verpasst Ihr keine wichtige Information. Fans von japanophilen Strategie-Spektakeln belästigen heute noch den Importhändler, wer in die Serie hineinschnuppern will, hält sich an den umfangreicheren und einsteigerfreundlicheren dritten Teil – denn das Serienfinale setzt durchaus Vorkenntnisse über Charaktere und deren Vorlieben und Abneigungen voraus... Kenner der Reihe freuen sich allerdings auf die lang erwartete Auflösung der Geschichte... *tn*






Aus der Vogelperspektive erforscht Ihr das Teigeki-Theater – wie die Uhr oben zeigt, steht Ihr manchmal unter Zeitdruck.



Bevor es ans Eingemachte geht, sind die agilen und diesmal auch flugfähigen Mechs immer erst mit einer Runde Posing (rechts) beschäftigt.

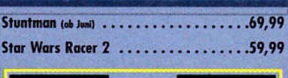
www.primalgames.com

24 Stunden Online-Shoppen



# PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE



## PLAYSTATION 2

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Grundgerät | 299,95 |




Der TOP-Hit für die PS2 **59,95** Lösungsbuch bei uns auch erhältlich!

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Force Feedback Lenkrad | 119,99 |
| Feedback Lenkrad + GT3 | 139,99 |
| Fernbedienung Sony | 29,95 |
| Dual Shock PS2 | 29,95 |
| Memory Card PS2 Sony | 44,95 |
| I-Link Kabel | 14,99 |
| Ace Combat 4 | 59,95 |
| Age of Empire 2 | 56,95 |
| Baldurs Gate | 56,99 |
| Crash Bandicoot Zorn des. | 49,99 |
| Code Veronica | 59,99 |
| Dark Cloud | 54,95 |
| Dead or Alive 2 | 29,95 |
| Drop Ship | 59,95 |
| Dynasty Warrior 3 | 59,99 |




54,99




59,99

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Everblue | 59,99 |
| Extermination | 56,99 |
| F1 2002 EA | 59,99 |
| Fifa 2002 | 56,99 |
| Fifa 2002 Weltmeisterschaft | 59,99 |
| Giants | 56,99 |
| Grandia 2 | 59,99 |
| GTA 3 uncut | 56,99 |
| Gran Tourismo 3 | 29,95 |
| Half Life dt | 44,99 |
| Jak & Daxter | 59,95 |
| James Bond Agent im ... | 59,99 |
| Kessen 2 | 59,99 |
| Legend of Alon d'Ar | 59,99 |
| Legend of Wrestling | 59,99 |
| Madden NFL 2002 | 59,99 |
| Medal Of Honor Frontline (Ende Juni) | 59,99 |
| Moto GP 2 | 59,95 |
| NBA Street | 56,99 |
| NBA 2002 | 59,99 |
| Need for Speed (Juni) | 59,99 |
| NHL 2002 | 59,99 |
| No one lives forever UK | 56,99 |
| Parappa the Rapper | 56,95 |
| Police 24/7 | 59,99 |
| Pro Evolution Soccer | 56,99 |
| Pro Rally 2002 | 29,99 |
| Red Faction uncut | 49,99 |
| Run Like Hell | 56,99 |
| Shadow Hearts | 59,99 |
| Silent Hill 2 | 39,99 |
| Space Chanel 5 | 56,95 |
| Spiderman The Movie | 59,95 |
| Stuntman (ab Juni) | 69,99 |
| Star Wars Racer 2 | 59,99 |



49,99




59,99

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Star Wars Jedi Starfighter | 59,99 |
| State of Emergency | 59,99 |
| Stuntman (Juni) | 69,99 |
| Silent Hill 2 | 39,99 |
| Soul Reaver 2 | 59,99 |
| Tekken Tag | 29,95 |
| Thunderhawk | 59,99 |
| Top Angler | 59,99 |
| Top Gun | 56,99 |
| Tiger Woods 2002 | 61,99 |
| Time Crisis 2 | 59,95 |
| Time Crisis 2 + Gun | 84,95 |
| Twisted Metal Black | 59,95 |
| V-Rally 3 (Mitte Juni) | 69,99 |




59,99



61,99

| Artikel | Preis |
|---|---|
| World Rally Championship | 54,99 |
| WWF Smack Down 3 | 59,99 |

## PLAYSTATION

| Artikel | Preis |
|---|---|
| PS ONE | 129,95 |
| Arc The Lad Colection | 107,99 |
| Dragon Warrior 7 | 81,99 |
| Final Fantasy IX | 29,99 |
| Final Fantasy VI (PAL) | 14,95 |
| Final Fantasy Chronicals | 91,99 |
| Hoshigami | 76,99 |
| Metal Slug X | 29,99 |
| NBA 2002 | 49,99 |
| Persona 2 | 76,99 |
| Syphon Filter 3 | 44,95 |
| Tales Of Destiny 2 | 76,99 |
| Tony Hawk 2 | 25,99 |

## DREAMCAST

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Grundgerät + 3 Spiele | 139,99 |
| Keyboard | 12,99 |
| VMS Memory | 29,99 |
| Pad Sega Original | 29,99 |
| 90 Minuten | 34,99 |
| Cannon Spike | 30,99 |
| Crazy Taxi 2 | 34,99 |
| Condifential Mission | 39,99 |
| Daytona USA 2001 | 39,99 |
| Dragon Rider | 35,99 |
| Floigen Brothers | 39,99 |
| Head Hunter | 39,99 |
| Illbleed | 59,99 |
| Next Tetris | 9,99 |
| Outtrigger | 39,99 |
| Railroad Tycoon | 9,99 |
| Rez | 39,99 |
| Sonic Adventure 2 | 39,99 |
| Spec Ops 2 | 34,99 |
| Starlancer | 25,99 |
| Uefa Striker | 7,99 |
| Virtual Tennis 2 | 39,99 |

## X-BOX

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Memorycard | 49,00 |
| Controller | 39,00 |
| DVD-Playback-Kit | 49,00 |
| RGB-Kabel | 29,00 |
| System-Link | 29,00 |
| Amped | 66,99 |
| Der Zorn des Cortex | 59,99 |
| Dead or Alive 2 | 59,99 |
| Enclave | i.V. |
| F1 2002 | 69,00 |
| Fifa 2002 Weltmeisterschaft | 66,99 |
| Gun Valkyrie | 69,00 |
| Halo | 66,99 |
| ISS 2 International | 66,99 |



69,00



459,99

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Mad Dash | 69,00 |
| New Legends | 64,95 |
| NBA 2002 | 69,00 |
| NHL 2002 | 69,00 |
| Onimusha | 69,00 |
| Projekt Gotham | 59,99 |
| Pirat Legend of... | 69,00 |
| Test Drive Overdrive | 69,00 |
| Tony Hawk 3 | 59,99 |
| Jet Set Radio Future | 69,00 |
| Wrekless | 66,99 |

## GAME CUBE

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Memory Card | 24,95 |
| Pad Lila/Schwarz | 29,99 |
| SVHS-Kabel | 9,95 |
| RGB-Kabel Original | 29,95 |
| Game Cube-Tasche | 29,95 |
| 18 Wheeler | 59,99 |
| Allstar Baseball 2003 | 59,99 |
| Crazy Taxi | 59,99 |
| Bloody Roar Primal Fury | 59,99 |
| Extreme G3 | 59,99 |
| FIFA 2002 | 61,99 |
| Legend Of Wrestling | 59,99 |
| NBA Courtside | 59,95 |
| NHL 2002 | 59,99 |
| Super Smash Bros. | 59,95 |
| Super Monkey Ball | 59,95 |
| Sonic Advanture 2 | 59,99 |
| Spiderman The Movie | 59,99 |
| Tony Hawk 3 | 59,99 |
| Turok Evolution Uncut (September) | 59,99 |
| Pikmin (Juni) | 59,95 |
| Virtual Striker 3 | 59,99 |

## GAMEBOY ADVANCE

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Grundgerät | 97,99 |
| Breath Of Fire | 55,99 |
| Colin McRae 2.0 | 49,99 |
| Golden Sun | 44,99 |
| Crash XS | 35,99 |
| F-Zero | 29,99 |
| GTA Advance | 51,99 |
| Mario Kart | 39,99 |
| Super Mario 2 | 45,99 |
| Sonic Advance | 54,99 |
| Tekken | 54,99 |
| Z.O.E. | 52,99 |

## DVD VIDEO

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Agent Aika New Trial | 29,99 |
| Angel Sanctury | 29,99 |
| Der Schuh des Manitus | 19,99 |
| Dragon Ball Z: Der Stärkste auf Erden | 29,99 |
| Dragon Ball Z: Entscheidungsschlacht | 29,99 |
| Dragon Knight | 29,99 |
| Dungeons&Dragons | 29,99 |
| Final Fantasy | 28,99 |
| Jesus'Son: The Funny Life... | 21,99 |
| Jin-Roh | 29,99 |
| M. D. Geist | 29,99 |
| Scary Movie 2 | 28,99 |
| Springgan | 29,99 |
| Turn It Up | 21,99 |

MEHR UNTER WWW.PRIMALGAMES.COM ODER GREIFT ZUM TELEFON!

ab Ende Mai – Final Fantasy X 59,95

59,95 – 56,99



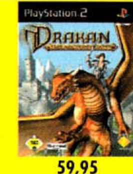
59,99




56,99




59,95 ab Juni




59,95



29,99



29,99

Vorläufige Abbildung







je 249,-

Vorläufige Abbildung



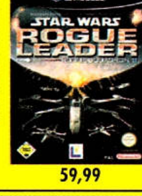

59,95



59,95




59,95 ab Juni




59,99

# 02 34-9 16 06 30


PRIMAL GAMES THE GAME SOURCE

Besuchen Sie auch unseren Shop! Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!

EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF

KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM

www.primalgames.com

Email: info@primalgames.com

Händleranfragen erwünscht FAX: 02 34 9 16 06 32


Versand per Nachnahme + 2,95 € Porto + Post-NN & Zahlscheingebühr (5,25 €), Kreditkartenzahlung 3,95 € Porto. Preisänderungen vorbehalten. Portofrei ab einem Software-Bestellwert von 127,95 €. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten.

# Sega Soccer Slam

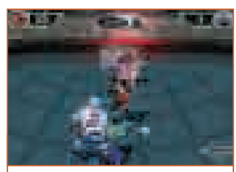




Fleißige Sportler kicken sich im Karrieremodus neue Stadien wie z.B. diese südländisch angehauchte Spielstätte heraus

## Verkehrte Welt:

***Während der sonst für abgedrehte Sportspiele wie "NBA Jam" oder "NFL Blitz" bekannte Entwickler Midway mit dem kommenden Titel "Red Card" (Test auf Seite 94) ein verhältnismäßig 'normales' Fußball produzierte, fällt diesmal***



Humorige Alternative zum realistischen EA-Eishockey: "NHL Hitz 20-02" (hier auf der PS2).

***Sega mit flippigem Design auf. Dass "Soccer Slam" in einigen Aspekten nicht gerade wenig an die Midway-Vorbilder erinnert, ist kein Zufall: Entwickler der witzigen Kickerei sind nämlich die Leute von Black Box Games, die zuvor die schnittige Kufenflitzerei "NHL Hitz 20-02" fabrizierten.***



Nur wenige Monate nach der die Videospielwelt polarisierenden Automatenumsetzung "Virtua Striker 3" bringt Sega ein weiteres Fußballspiel für den Gamecube an den Start: Auch bei "Sega Soccer Slam" ist das Geschehen auf dem Platz nicht als Simulation ausgelegt, doch diesmal wird der Arcade-Gedanke noch deutlicher ausgereizt.

Jedes der sechs skurrilen Teams setzt sich aus einem namenlosen Torwart sowie drei reichlich ausgeflippten Feldspielern zusammen: Vom mit Cybertechnik veredelten Japan-Mädel über den raubeinigen Schottenrockträger bis hin zur feurigen Brasilianerin sind nahezu alle witzigen Nationalitäten-Klischees vertreten. Da es, dank unsichtbarer Wände am Rand, kein Seiten- oder Toraus gibt, ist das Tempo während der gesamten Partie hoch: Nur wer schnell kombiniert und den Ball Richtung gegnerisches Netz drischt, hat Siegchancen. Zudem fehlt in "Soccer Slam" der Schiedsrichter – egal ob relativ harmlose Blutgrätsche oder gezielter Ellbogenstoß, alles ist erlaubt, um einen Kontrahenten unsanft vom Ball zu trennen.

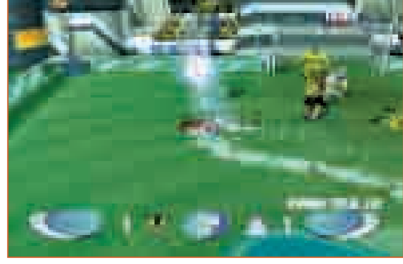
Jede gelungene Aktion füllt eine Anzeige am unteren Bildschirmrand auf: Per Schultertaste könnt Ihr dann mit einem Spieler kurzzeitig besonders agil und schusskräftig agieren – je nach Teamzugehörigkeit flitzt dieser z.B. als lodernde Fackel oder radioaktiv strahlendes Skelett durch die Gegend. Füllt Ihr die Anzeige ganz, ist sogar ein besonders heftiger 'Killer Kick' möglich, der im "Matrix"-Zeitlupenstil gezeigt wird. Nicht ganz so fitte Athleten müssen aber nicht verzweifeln, denn gelegentlich erscheinen Scheinwerferspots auf dem Spielfeld, in denen Ihr ebenfalls spektakuläre Aktionen zeigen könnt. Neben Freundschaftsmatches und Turnieren mit bis zu vier menschlichen Raubeinen gleichzeitig steht für Solisten ein (etwas schwachbrüstiger) Karrieremodus zur Verfügung, in dem Ihr durch Erfolge bessere Ausrüstungen, blödsinnige Extras und neue Spielfelder ergattert.

Die einfache, aber ungemein spaßige Kickerei ist selbst für Einsteiger schnell verinnerlicht und sorgt besonders mit Freunden für unterhaltsame Matches. Schade ist dabei nur, dass sich die spektakulären Aktionen meist als wenig erfolgversprechend erweisen und Ihr deshalb großteils auf wenige Standardspielzüge zurückgreift. Erfreulicherweise macht die witzige Aufmachung mit schwungvollen Klängen und einer tollen Grafik dieses Manko erfolgreich wieder wett: Fußball-Puristen sind zwar bei Konami und EA besser aufgehoben, aber für Spaßbolzer mit Humor ist "Soccer Slam" eindeutig die beste Wahl. *us*



Spektakulär: Zieht Ihr im Wirkungskreis des Scheinwerfers ab, zeigen Eure Fußballer besonders coole Manöver.

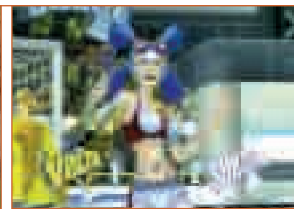
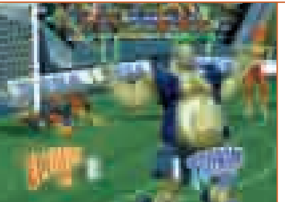
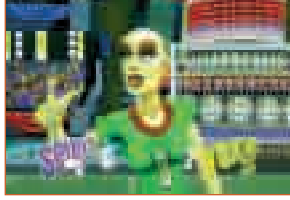




Egal ob der krachige 'Killer Kick' ausgeführt wird (links) oder ein Spieler als Eiselement übers Feld rast (oben), Humor ist Trumpf.





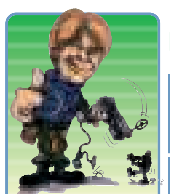





Da schaut man gerne zu: Die abgefahrenen Spielercharaktere feiern ihre Tore mit sehenswerten Posen und Aktionen. Jeder Kicker besitzt mehrere Jubelvarianten, die durch lippensynchrone und dank vielfältigen Akzenten immer passende Sprachausgabe noch eine Spur witziger werden.

# SO WERTEN DIE EXPERTEN

## "Weg mit dem Urlaub"

*Die Geschäftsführer sitzen den Redakteuren im Nacken: Der Urlaub muss abgebaut werden. Wohin verdrücken sich die MAN!ACs in ihrer angeordneten Freizeit?*



### Colin spielt:

| | |
|---|---|
| 1. Final Fantasy 10 | PS2 |
| 2. Biohazard | NGC |
| 3. Golden Sun | GBA |

**...und entspannt**

im sonnigen Freiburg, weil sich bei Wein, Weib und Gesang der Redakteursalltag am besten vergessen lässt.



### Ulrich spielt:

| | |
|---|---|
| 1. Sega Soccer Slam | NGC |
| 2. Red Card | PS2 |
| 3. Splashdown | PS2 |

**...und entspannt**

im heimischen Dachgeschoß, weil es da im Sommer sowieso heiß genug ist und keine Touristen stören.



### David spielt:

| | |
|---|---|
| 1. Dark Age of Camelot | PC |
| 2. Virtua Fighter 4 | PS2 |
| 3. Ace Combat 4 | PS2 |

**...und entspannt**

in Albion, weil die sanften Hügel um Camelot die perfekte Alternative zu müffligen Redaktionsräumen sind.

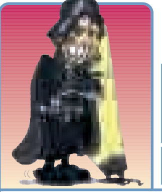


### Stephan spielt:

| | |
|---|---|
| 1. Red Card | PS2 |
| 2. Super Trucks | PS2 |
| 3. Zone of the Enders | GBA |

**...und entspannt**

sicher nicht mehr in Spanien, weil dort das letze Mal das Wetter schlechter als in der Heimat war.



### Olli spielt:

| | |
|---|---|
| 1. Biohazard | NGC |
| 2. Virtua Fighter 4 | PS2 |
| 3. Sega Soccer Slam | NGC |

**...und entspannt**

bei den Verwandten in den USA, weil´s dort einen Swimming Pool und BSE-freie Burger für Lau gibt.

Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

**SPIELSPASS:** Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

**GRAFIK:** Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

**SOUND:** Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?







**ACTION:** Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

**STRATEGIE:** Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

**PRÄSENTATION:** Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

**MULTIPLAYER:** Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

**ABWERTUNG:** Obwohl wir unsere Spielspaßwertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

1. Dolby-Surround-Akustik
2. Mausunterstützung
3. 60-Hertz-Modus (Dreamcast, PS2)
4. Anzahl der CDs bzw. Umfang des Moduls
5. Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
6. Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
7. RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
8. Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
9. Rumble-Unterstützung
10. Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
11. MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

ENTWICKLER: AM2, JAPAN (WWW.SEGA.COM)

# Virtua Fighter 4



Im 'VS'-Modus ist die Anzahl der Runden einstellbar, beim 'Kumite' müsst Ihr dagegen mindestens dreimal gewinnen, um weiterzukommen.

Der virtuelle Veteran Lau schickt Euch mit seinem hohen Drehkick auf die Bretter. Drückt Ihr schnell eine Button-Combo, steht Ihr ohne zusätzlichen Energieverlust sofort wieder auf.

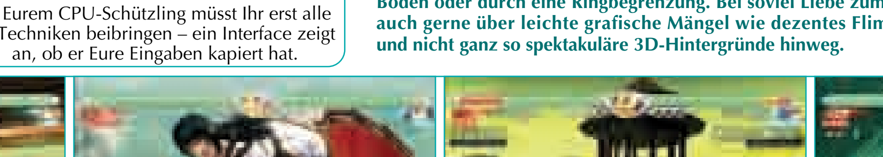
Früher waren die Fronten noch klar: Auf dem Sega Saturn wurde "Virtua Fighter" gezockt, PSone-Jünger kloppten sich mit Namcos "Tekken"-Serie. Beide Seiten verteidigten ihre Lieblinge unerbittlich – eine Frage der System-Ehre. Heute ist alles anders: Sega macht nicht mehr in Hardware, Sony kontrolliert weitgehend den Konsolenmarkt und "Virtua Fighter 4" erscheint auf der PS2. Wer die Ignoranz von damals abgelegt hat, den erwartet eine wahre Prügelperle.

## Beat'em-Up mit Tradition

Diesmal steigen ganze 13 Handkanten-Experten zum Duell mit Dural in den Ring. Erst nachdem Ihr alle anderen Herausforderer von Euren Qualitäten überzeugt habt, dürft Ihr gegen die hochgefährliche Blechdame antreten – dabei bleibt Euch aber nur eine Chance, zu siegen und somit den Abspann Eures Favoriten zu sehen. Deshalb solltet Ihr Euch erst mal mit den Grundlagen des Kampfsystems vertraut machen. Dabei haben "Virtua Fighter"-Profis einen Vorteil: Veteranen wie Akira teilen kräftig mit bekannter, aber erweiterter Schlagpalette aus, die Frischlinge Vanessa und Lei-Fei bringen allerdings gänzlich neue Kampfstile ein. Natürlich besitzt jeder Charakter zahlreiche Manöver und Kombos, deren ausführliches Studium für jeden angehenden Großmeister unerlässlich ist.

Die immensen Konter-Möglichkeiten werden erst im Trainingsmodus sichtbar: Im Prinzip gibt es auf jedes Manöver eine passende Antwort – und zwar abhängig davon, welche Prügel-Profis gerade im Ring stehen. So müssen Experten nicht nur ihren Lieblingscharakter in- und auswendig kennen, sondern auch die Moves aller anderen virtuellen Krieger im Kopf haben. Anders als bei der Beat'em-Up-Konkurrenz seid Ihr aber nicht darauf angewiesen, jede Kleinigkeit selbst herauszufinden. Im 'Command' übt Ihr alle Tricks, die Jacky, Lau oder Pai in petto haben. Wer bei komplizierteren Combos nicht sofort das richtige Timing erwischt, kann sich alle Manöver auch von der CPU zeigen lassen. Als kleiner Ansporn läuft eine Uhr mit, die erst stoppt, wenn Ihr sämtliche Attacken nacheinander durchlaufen habt. Der 'Trial' zeigt Euch dann das eigentliche Kampfsystem: In über 20 Prüfungen mit mehreren Einzelaufgaben lernt Ihr

Eurem CPU-Schützling müsst Ihr erst alle Techniken beibringen – ein Interface zeigt an, ob er Eure Eingaben kapiert hat.



**SO MACHT VIRTUELLER KAMPFSPORT SPASS! Die Betonung liegt dabei auf Sport, denn wie in der harten Realität läuft bei "Virtua Fighter 4" ohne Schweiß und Herzblut fast gar nichts. Wer als blutiger Anfänger mal gegen einen "VF"-Profi gezockt hat und es mit blindem Buttongehämmere versuchte, der weiß, wovon ich rede – ohne Übung habt Ihr nicht den Hauch einer Chance. Für manche mag dies abschreckend klingen, sobald sich jedoch die ersten Erfolgs- und Lernerlebnisse einstellen, schlägt die Stimmung von Frust in pure Motivation um. Dank der vielfältigen Spielmodi und den differenzierten Kämpfern hält der Spaß mehrere Monate lang an. Ein weiterer Faktor für das überragende Abschneiden des Sega-Prüglers ist die ungemein dynamische Präsentation: Bei besonders mächtigen Schlagkombos wackelt der Bildschirm, das Pad vibriert in Euren Händen und der Gegner kracht scheppernd zu Boden oder durch eine Ringbegrenzung. Bei soviel Liebe zum Detail sehe ich auch gerne über leichte grafische Mängel wie dezentes Flimmern und nicht ganz so spektakuläre 3D-Hintergründe hinweg.**

**Oliver Schultes**









Würfe sollten ein fester Bestandteil Eurer Strategie sein: Besonders wenn Ihr mit Wolf oder Jeffry auf die Matte geht, könnt Ihr mit einer Hebel-Combo dem Gegner locker die Hälfte seiner Energie abziehen. Zudem bieten die spektakulär in Szene gesetzten Griffe einiges für's Auge.





Holzhammer-Methode: Sogenannte ‘Stagger’-Moves lassen Euer Gegenüber kurze Zeit Sternchen sehen. Seid Ihr selbst betroffen, erholt Ihr Euch durch beherztes Button-Smashing.

Theorie und Praxis im Detail. Der wohl wichtigste Bestandteil sind die Ausweichmanöver. Drückt einfach im richtigen Moment auf dem Digi-Pad nach oben oder unten, und der Gegner schlägt an Euch vorbei. Zudem stehen Euch zahlreiche Konterattacken zur Verfügung, die aber ebenfalls wieder gekontert werden können. Gegnerische Wurfversuche könnt Ihr ebenfalls ins Gegenteil verkehren: Gebt Ihr schnell genug dieselbe Tastenkombination wie der Kontrahent ein, greift dieser ins Leere – Zeit für Euren Angriff.

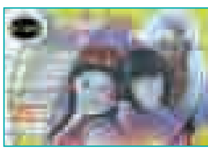
## Wie Bruce Lee

So dürft Ihr nach Belieben extrem aggressiv auftreten oder durch geschickte Kontertricks überzeugen. Schon bei der Charakterwahl solltet Ihr auf Eure Vorlieben achten. Akira und Vanessa eignen sich besonders gut für defensive Spieler, während schlagfreudige Kung-Fu-Prügler auf Lau oder Pai setzen. Zudem sind die virtuellen Kämpfer in drei Schwierigkeitsgrade eingeteilt, womit die Wahl Einsteigern erleichtert wird. Wer sich entschieden hat, tauft seinen Schützling und legt eine Datei auf Memory-Karte an. Von nun an erfasst das Spiel alle Kämpfe und Trainingsrunden Eures Recken statistisch. Der ganze Zahlenwust wird aber nicht einfach aufgelistet, sondern von der CPU ausgewertet. So weist Euch das ‘Edit’-Menü in einzelnen Kategorien wie ‘Würfe’ oder ‘Konter’ auf Eure Stärken und Schwächen hin.

Das Dateisystem ist eigentlich ein Feature der Automatenversion: In Japan können sich virtuelle Zocker auf Magnetkarten verewigen und so ihren Fortschritt speichern. Hier kommt das ausgefeilte ‘Kumite’-System zum Tragen, das ebenfalls in der PS2-Version enthalten

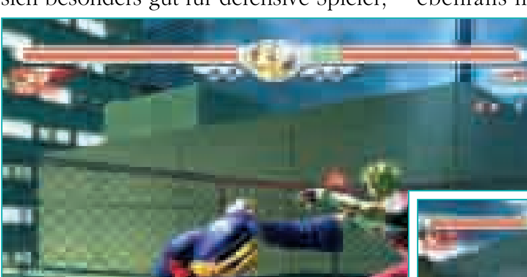
***Verborgene Galerie:*** ***Wer den Hintergrund im Hauptmenü personalisieren möchte, ruft die Spieleinstellungen auf. Dort wählt Ihr mit L1 und R1 eines von Dutzenden Artworks.***





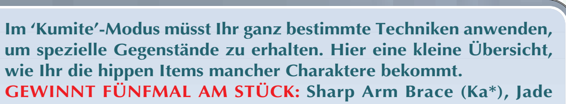


Skizzen, Porträts und Gruppenbilder erfreuen Euer Auge.





Katz- und Mausspiel: Mit Kontermanövern treibt Ihr Eure Kumpels zur Weißglut – Anfänger haben da keine Chance!




**Im ‘Kumite’-Modus müsst Ihr ganz bestimmte Techniken anwenden, um spezielle Gegenstände zu erhalten. Hier eine kleine Übersicht, wie Ihr die hippen Items mancher Charaktere bekommt.**

**GEWINNT FÜNFMAL AM STÜCK:** Sharp Arm Brace (Ka*), Jade Necklace (Pa), Purple Sunglasses (Wo), Blue Sunglasses (Ja), Wooden Greaves (Le), Crimson Sunglasses (Sa), Greenleaf Necklace (Je)

**GEWINNT ZEHNMAL HINTEREINANDER:** Medal Necklace (Va), Skeleton Pierce (Li), Triple Shuriken (Ka), Goggle Sunglasses (Wo), Brown Boots (Ja), Gold Bead Bracelet (Le), Traditional Necklace (Sa)

**SCHLIESST ALLE RUNDEN EINES KAMPFES MIT ‘EXCELLENT’ AB:** Wonder Hat Necklace (Li), Scroll (Ka), Fire Emblem (Pa), Black Tattoo (Wo), Black High-Tops (Ja), Stone Bracelet (Le), Sparrow Pads (La), Purple Sunglasses (Sa)

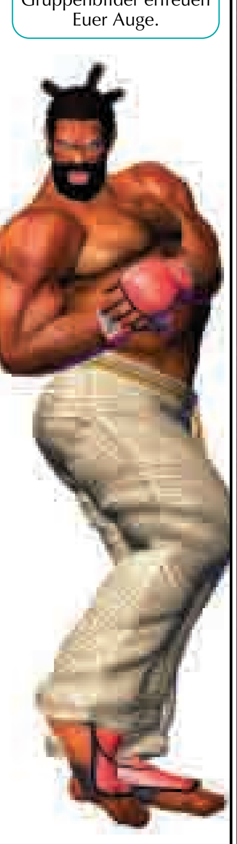
**ERREICHT EINE HOHE BLOCK-RATIO:** Goggles (Va), White Helmet (Li), Samurai Hair (Ka)

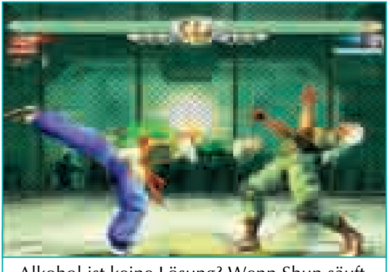
**FÜHRT VIELE EVADE-ATTACKEN AUS:** Dragon Pierce (Li), Rice Ball (Ka), Goggle Sunglasses (Ak), Silveredge Pendant (Ja), Golden Bracelet (Le), Shield Greaves (La), Hexagon Earring (Sa)

**SETZT VIELE EVADE-WÜRFE EIN:** Bronze Necklace (Pa), Talisman Necklace (Le), Great Eagle Pads (La), Bullet Wrist Band (Je)

**TIPPS FÜR DIE BEWERTUNG:** Achtet einfach auf Eure Statistik in der Charakterverwaltung. Könnt Ihr die Wertungen auf ‘A’ oder ‘S’ bringen, gibt’s je nach Kategorie verschiedene Goodies.

* Ak=Akira, Ja=Jacky, Je=Jeffry, Ka=Kage, La=Lau, Le=Leifei, Li=Lion, Pa=Pai, Sa=Sarah, Va=Vanessa, Wo=Wolf

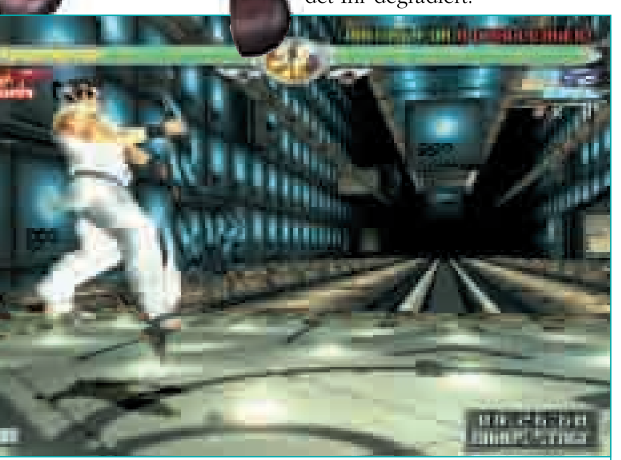



Alkohol ist keine Lösung? Wenn Shun säuft, wird er röter im Gesicht und seine Hiebe bekommen mehr Dampf…

ist. Ihr beginnt als Weißgurt und mausert Euch durch stetiges Siegen zur Martial-Arts-Legende. Während man am Automaten vornehmlich gegen menschliche Arcade-Klopper antritt, gibt's auf der "Virtua Fighter"-DVD eine riesige Zahl an CPU-Teilnehmern. Die Gegner bekommt Ihr per Zufall vorgesetzt, ist Euch ein Angreifer zu schwer, dürft Ihr aber jederzeit abbrechen – der Kampf wird dann nicht gewertet.

## Harte Schule

Zu Beginn Eurer Karriere schlagen sich Siege und Niederlagen in Erfahrungspunkten nieder. Setzt Ihr Euch kontinuierlich durch, winkt ein 'Ranking Match', bei dem Ihr einen Kyu-Grad aufsteigt. Insgesamt müsst Ihr zehnmal befördert werden; dann erreicht Ihr den ersten Dan – seid also ein echter Schwarzgurt. Von da an geht es nur noch um Siegpunkte: Fünf Stück lassen Euch aufsteigen, bei genauso vielen Niederlagen werdet Ihr degradiert.


Blitzschnell und gut getarnt: Dural besitzt neben ihrer Metalllegierung noch eine Predator-Tarnung.



Exzellente KI: Im 'Kumite' besitzen die CPU-Schläger nicht nur eigene Namen, sondern auch individuelle Angriffstechniken.

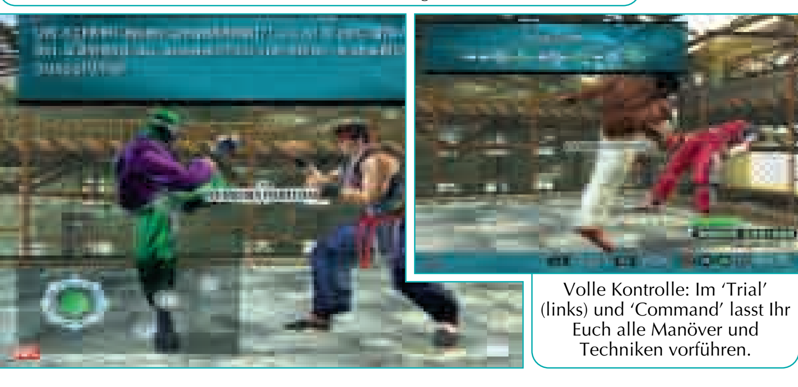
Doch nach den zehn Dan-Stufen ist noch lange nicht Schluss: Zahlreiche Großmeistertitel wollen erreicht werden, spätestens hier wird's allerdings knackig schwer. Damit Euch die ganze Anstrengung aber mehr einbringt als Respekt bei Euren Kumpels, erhaltet Ihr in Eurer Kampf-Karriere zahlreiche Goodies. Verschiedene Kostümfarben, Siegerposen, vor allem aber Schmuckstücke und Gegenstände gilt es im 'Kumite' zu ergattern. Wendet einfach verschiedene Kampftechniken an oder knüppelt einen Kontrahenten ohne Energieverlust nieder (siehe Hotline-Kasten). Sonnenbrillen, Haarspangen oder Ketten legt Ihr Eurem Schützling in der Dateiverwaltung an.

Wer damit noch nicht voll bedient ist, erfreut sich an einem Modus, den es in dieser Form noch bei keinem Beat'em-Up gab: Trainiert einen CPU-Krieger und schickt ihn in den Kampf. Anfangs ist die Polygonpuppe noch strohdumm, selbst die einfachsten Attacken müssen ihr im Training gezeigt werden. Ein Interface weist Euch darauf hin, ob der Dummy sich das Manöver gemerkt hat. Nach dem Sparring schickt Ihr Euren Frischling dann in den Ring – auch er darf in jedem Modus antreten. Während der Auseinandersetzungen bewertet Ihr seine Aktionen: Per Knopfdruck rügt oder lobt Ihr das aufmerksame "Virtua Fighter"-Tamagochi. *sb*


Retro-Krieger: Habt Ihr im 'Kumite' einen bestimmten Dan erreicht, dürft Ihr als "Virtua Fighter 1"-Modell antreten.

**MARTIAL ARTS IN PERFEKTION: Das Kampfsystem von "Virtua Fighter 4" ist schlichtweg genial. So viel Taktik hat es in einem Beat'em-Up selten gegeben – alle Charaktere unterscheiden sich deutlich voneinander. Zwar kostet das Erlernen der Grundtechniken einige Zeit, doch auch bei Einsteigern stellen sich schnell die ersten Erfolgserlebnisse ein. Anders als in "Tekken" oder "Dead or Alive" gewinnt Ihr mit planlosem Button-Hämmern nur selten ein Match und die geniale KI lässt sich fast nie mit billigen Tricks hinters Licht führen. Im 'Kumite' könnt Ihr bei den einzelnen CPU-Kriegern sogar unterschiedliche Vorlieben in Sachen Technik feststellen. Auch ist dieser Modus ganz klar der größte Motivationsfaktor und ein Garant für wochenlange Prügelorgien. Die Flut an Goodies und das unterhaltsame AI-Training sorgen für weitere Abwechslung. Grafisch kommt "Virtua Fighter 4" allerdings nicht an "DOA 3" heran: Dafür sind die Hintergründe nicht detailliert genug, teilweise macht sich heftiges Kantenflimmern bemerkbar. Dennoch: Jeder, der sich nur annähernd für Beat'em-Ups interessiert, muss zugreifen!**

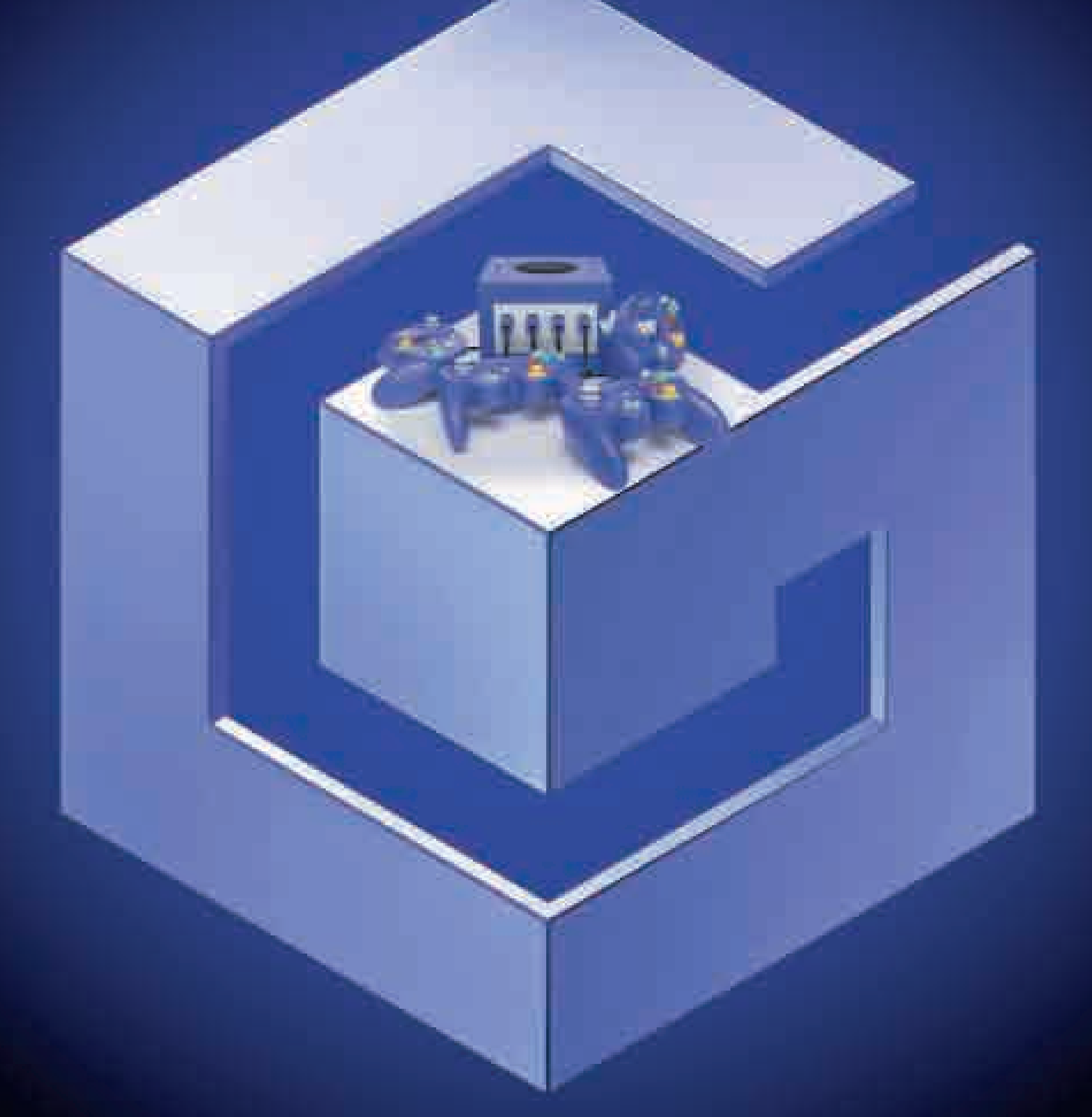

**David Mohr**


Volle Kontrolle: Im 'Trial' (links) und 'Command' lasst Ihr Euch alle Manöver und Techniken vorführen.




ANDERE VERSIONEN
"Virtua Fighter 3tb" (Dreamcast) wurde in MAN!AC 2/1999 mit 90% Spielspaß getestet.

# MAN!AC



## Die neue Nintendo-Generation von A bis Z



TESTS

# Quadratisch, praktisch, gut

**Mit Erscheinen des Gamecube am 3. Mai läutet Nintendo eine neue Runde im Konsolen-Krieg ein: Wie schlägt sich Big Ns Zauberwürfel im Vergleich zu PS2 und Xbox?**

Gamecube-Start mit Hindernissen: Zumindest im MAN!AC-Hauptquartier, denn während uns sowohl Sony als auch Microsoft bei der Einführung von PS2 bzw. Xbox rechtzeitig wie umfassend mit Hardware und Testmustern unterstützten, konnten wir von Nintendo kaum Hilfe erwarten. Aus übertriebener Angst vor Raubkopien weigert sich der japanische Mutterkonzern im Gegensatz zu obigen Konkurrenten nämlich beharrlich, den Medien so genannte Debug-Cubes (Konsolen, auf denen gebrannte Vorabversionen laufen) zur Verfügung zu stellen. Ärgerliches Ergebnis: Mit "Luigi's Mansion", "Wave Race Blue Storm", "ISS2" und "ESPN Wintersports 2002" lagen uns gerade mal vier finale PAL-Testmuster vor. Um Euch dennoch eine kompetente Kaufberatung geben zu können, mussten wir bei allen übrigen Starttiteln auf

## Zwei in einem: Der Panasonic Q

**MOMENTAN NUR IN JAPAN ERHÄLTLICH** ist der 'Q' von Panasonic: Hinter dem Namen verbirgt sich ein etwas größer dimensionierter Gamecube mit edlem Chromgehäuse (spiegelt schön und zeigt jeden Fingerabdruck), der als vollwertiger DVD-Player fungiert. Spiel- und Film-Scheiben werden nicht wie beim gewöhnlichen Würfel oben eingelegt, statt dessen fährt an der Front eine Lade aus, die auch normal dimensionierte DVDs schluckt. Da Nintendo hier mit dem Elektrogiganten Panasonic zusammenarbeitet, ist der Bedienkomfort für Cineasten gesichert: Zum einen liegt dem Q eine praktische Fernbedienung bei, zum anderen lassen sich die nötigsten Funktionen am Gehäuse kontrollieren, das zudem ein Extra-Display für Zeitanzeige & Co. bietet – ein klarer Vorteil gegenüber Xbox und PS2. Einen Wermutstropfen für europäische Interessenten gibt's allerdings auch: Erwartungsgemäß schluckt der Q von Haus aus nur japanische Spiele und Filme, findige Bastler haben immerhin einen Umbau für US-amerikanische Medien ausgeknobelt. Wer angesichts der Tatsache, dass in Japan der gleiche DVD-Ländercode (RC2) wie in Europa genutzt wird, hofft, auch deutsche Filme nutzen zu können, schaut in die Röhre – PAL wird grundsätzlich nicht unterstützt. Wollt Ihr Euch das exklusive Gerät dennoch ins Haus stellen, sollte eine größere Ausgabe einkalkuliert werden: Unter 500 Euro werdet Ihr bei keinem Importeur davonkommen.

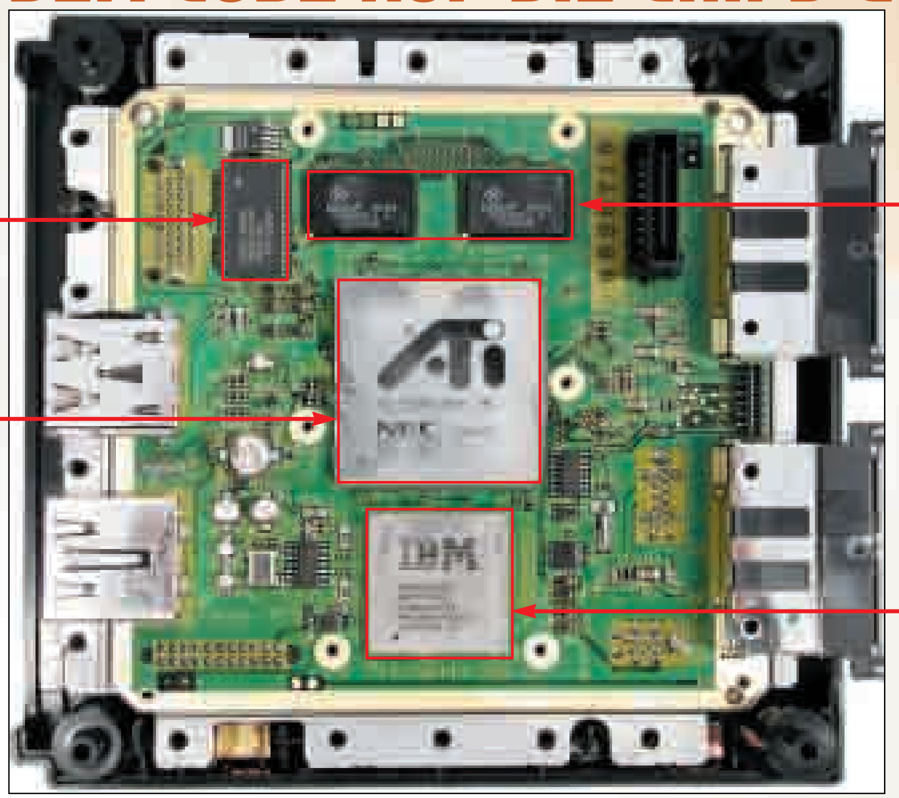


Nichts für Schmutzfinken: Die edle DVD-Player/Gamecube-Kombo 'Q'.

# DEM CUBE AUF DIE CHIPS GESCHAUT

**SDRAM:** Zusätzlich zum im Vergleich teureren 1T-SRAM finden sich auf der Platine weitere 16 MByte SDRAM. Dieser Speicher ist zwar nur mit vergleichsweise langsamen 81 MHz getaktet, was jedoch für 'Bandbreiten-unkritische' Anwendungen wie Hintergrundmusik und Soundeffekte ausreicht. Auch Spieledaten wie die Architektur eines Levels oder der Inhalt Eures Inventars werden meist in diesem Auslagerungsspeicher abgelegt.

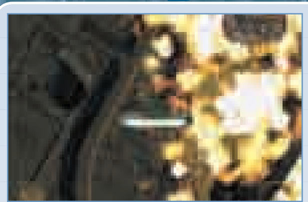
**GRAFIK-/SOUND-CHIP:** Der auf den Namen 'Flipper' getaufte Baustein ist ein wahrer Alleskönner. So enthält er u.a. sämtliche Sound- und Grafikfunktionen des Gamecube. Die Konsole wirbelt bis zu zwölf Mio. Polygone pro Sekunde über Euren Fernseher, wobei sich dieser Wert – anders als bei den Angaben zur Xbox (150 Mio.) und PS2 (75 Mio.) – auf die reelle Darstellung in einem Spiel bezieht. Der Chip beherrscht neben diversen Grafik-Effekten wie Bump-/Environment-Mapping und Anisotropisches Filtering, auch Multi-Sample-Anti-Aliasing, welches lästigem Kantenflimmern (wie es oft bei PS2-Spielen zu beobachten ist) den Garaus machen soll. Texturen können komprimiert werden, was wiederum wertvollen Grafikspeicher spart.



**MOSYS 1T-SRAM:** Der Hauptspeicher des Gamecube nutzt eine relativ neue, von Monolith Systems entwickelte Technik. Bei den 24 MByte 1T-SRAM besteht eine Speicherzelle aus lediglich einem einzigen Transistor (daher das '1T'). Der Vorteil dieser Technik ist eine extrem kurze Schaltzeit und eine gegenüber herkömmlichen Cache-Speichern sehr kostengünstige Herstellung. Ein weiterer Vorzug ist, dass der Speicher 'nicht-flüchtig' ist (das bedeutet, dass die ständigen Auffrischzyklen, die bei normalem SRAM nötig sind, entfallen). Grafikdaten wie Texturen werden zum Großteil hier abgelegt.

**HAUPTPROZESSOR:** Die von IBM gefertigte CPU mit dem giftigen Namen 'Gekko' basiert auf einer leicht modifizierten 32Bit-PowerPC 750Cxe-Architektur von Motorola. Allerdings wurden dem Gamecube-Herzstück noch einige 64Bit-Zusatzbefehle für die Berechnung von 3D-Grafik spendiert. Der Chip ist zwar 'nur' mit 485 MHz getaktet, ein Vergleich mit Xbox- und PS2-CPU hinkt jedoch, da der Chip pro Taktzyklus in Teilbereichen mehr leistet. Obendrein benötigt der Prozessor keinen eigenen Lüfter, ein massiver Kühlkörper genügt.

NTSC-Versionen zurückgreifen. Sollten die Verkaufsversionen unter PAL-Mängeln leiden, werden wir Euch in der nächsten Ausgabe darüber informieren. Aber wenigstens ein verkaufsfertig verpackter Gamecube trudelte noch rechtzeitig ein. Im Inneren der winzigen Pappschachtel: Konsole, Bedienungsanleitung, Netzteil, AV-Kabel samt Scart-Adapter sowie ein Joypad – eine Demo-Mini-DVD oder gar ein beigelegtes Spiel sucht Ihr vergebens.




Der Gamecube kann deutsch: Ihr dürft auch andere Sprachen einstellen, was aber keine Auswirkungen auf das eingelegte Spiel hat.

## Sparschwein

Anders als beim N64 verzichtete Nintendo auf eine Vorbestellaktion – wohl um sich und den Kunden ähnliche Negativerfahrungen wie damals zu ersparen: Seinerzeit konnten trotz gegenteiliger Versprechen nicht sämtliche Vorabkäufer zum angepeilten Termin ihr Gerät abholen. Für zusätzliches böses Blut sorgte außerdem, dass gerade mal ein Monat nach Veröffentlichung der N64-Preis kurzerhand um 100 Mark gesenkt wurde, um der übermächtigen Playstation beizukommen.

Auf baldige Preisstürze wird man beim Gamecube wohl länger warten, schließlich legt der Winzling von Beginn an als Preisführer los: Bei günstigen 249 Euro können PS2 und Xbox (beide derzeit bei 299 Euro angelangt) nicht mithalten. Die Spiele wiederum bewegen sich mit empfohlenen 59 Euro Verkaufspreis im gewohnten Rahmen. Die für optimalen Spielspaß zwingend notwendige Memory Card schlägt mit 20 Euro zu Buche, und ist mit mageren 4 Mbit aufgeteilt in 59 Speicherblöcke im Vergleich zur PS2- und Xbox-Konkurrenz unverhältnismäßig teuer ausgefallen. Ebenfalls nicht billig: Nintendo-Pads (je zirka 40 Euro) für zünftige Multiplayer-Partien und das mit etwa 30 Euro bepreiste offizielle RGB-Kabel für beste Bildqualität.

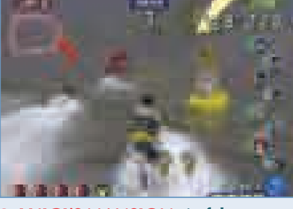
## Augenschmaus

*Gamecube-Demomaterial gesucht? Dieses Trio zeigt, was im schmucken Würfel steckt:*



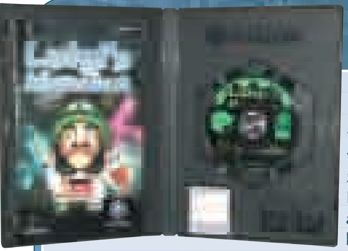
**1. STAR WARS ROGUE LEADER:** Die spektakulärsten Explosionen der Videospielgeschichte, unglaublich detaillierte Polygon-Modelle in rauen Mengen und geniale Special-FX im Sekundentakt – Grafik-Fetischist, was willst du mehr?

**2. WAVE RACE BLUE STORM:** Zugegeben, die Randbebauung ist bei dem Wellen-Renner nicht sonderlich aufwändig – dafür sorgen die atemberaubenden Wasser- und Wettereffekte für ehrfürchtiges Staunen. Schönere Wellenritte gibt's derzeit auf keinem anderen Konsolensystem.



**3. LUIGI'S MANSION:** Auf den ersten Blick verblasst die Geisterhatz gegen "Star Wars" und "Wave Race" etwas – aber der Reiz liegt im Detail. Feine Staubwölkchen unter den Füßen, im Staubsaugersog flatternde Vorhänge und hübsche Transparenzen machen den Titel dennoch zum Hingucker.

## Hübsche Hüllen



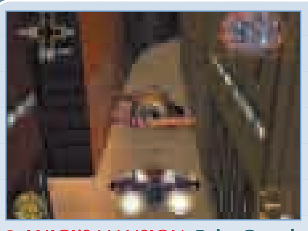
**FÜR DIE PAL-PACKUNGEN** hat sich Nintendo einige kleine, aber feine Änderungen einfallen lassen: Wie in den USA wurden nicht die japanischen Minihüllen mit Pappschuber verwendet, sondern auf die übliche DVD-Verpackungsgröße zurückgegriffen. Puristen beklagen zwar den Verlust der Individualität, doch im täglichen Gebrauch erweist sich's als praktischer: Das Äußere ist wesentlich weniger anfällig für Abnutzungserscheinungen, außerdem genießt Ihr die größeren Cover-Illustrationen . Das Packungsinnere überzeugt mit dezenten Abweichungen gegenüber den US-Hüllen: So wurde der Haltemechanismus für die Mini-DVD leicht verbessert und die Memory-Card-Halterung nach links unten verlegt – letzteres wirkt zwar auf den ersten Blick etwas gedrängt, sorgt aber tatsächlich für einen besseren Sitz der kleinen Karte. Auch in Sachen Anleitung hat man aus den Fehlern der nordamerikanischen Boxen gelernt: Dort wurdet Ihr durch eine unnötig angebrachte Plastikschiene gezwungen, die Dokumentation durch umständliches Herumfingern herauszupopeln. Bei uns ist dieses Element auf die obere und untere Ecke reduziert, womit es seinen Auftrag als Haltestütze nach wie vor einwandfrei erfüllt, aber das Herausziehen der Anleitung ohne Knickgefahr ermöglicht.

## Grafik-Genie

Grafisch hat der Gamecube einiges auf dem Kasten. Allerdings merkt Ihr das nur, wenn Ihr ein RGB-Kabel ersteht: Die mitgelieferten AV-Strippen liefern nur ein akzeptables Bild, das der Konso-

## Ohrenschmaus

*Mit diesem Spiele-Trio bringt Ihr Eure (Surround-)Anlage garantiert kräftig in Schwung:*



**1. STAR WARS ROGUE LEADER:** Im Raum schwebende Orchester-Musik, lautstark stampfende Kampfmaschinen und bedrohlich heulende imperiale Tie Fighter verwandeln Eure Zockerbude in einen galaktischen Kampfschauplatz.

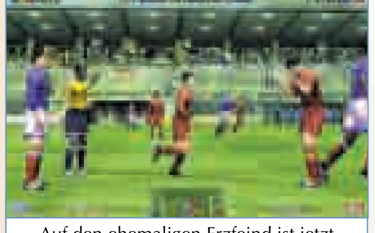


**2. LUIGI'S MANSION:** Beim Grusel-Abenteuer des schlaksigen Klempners faszinieren weniger die spärlichen Raumklang-Effekte, vielmehr erfreuen Euch feine Details wie das ängstliche Pfeifen des Helden und das unwiderstehliche "Mariooo!"-Gebrülle.



**3. WAVE RACE BLUE STORM:** Bei NSTs feucht-fröhlichem Jet-Ski-Spektakel überzeugen glasklare Musik und coole Surround-Effekte. Über Euch zusammenbrechende Wellen und sich von hinten nähernde Konkurrenten sind das Salz in der wässrigen Suppe.

lenpower keineswegs gerecht wird. Während die PAL-exklusive RGB-Fähigkeit ein dickes Plus darstellt, sehen Besitzer von S-Video-kompatiblen Bildschirmen und Projektoren in die Röhre: Diese Option wurde nämlich kurzerhand wegrationalisiert – aus unserer Sicht bedauerlich und unverständlich dazu, ging bei Nintendo-Oldies wie dem SNES doch beides. Ebenfalls nicht mehr an Bord ist der progressive Bildausgang, zumindest ließen sich "Luigi's Mansion" und "Wave Race Blue Storm" trotz Einsatz eines Komponentenkabels nicht mehr dazu überreden. Auch die angekündigte Möglichkeit einer Bildausgabe mit 60 Hertz konnten wir im Praxistest noch nicht überprüfen: Zwar erreichte uns kurz vor Redaktionsschluss das dafür zwingend notwendige



Auf den ehemaligen Erzfeind ist jetzt Verlass: Sega unterstützt den Würfel auch in Zukunft (im Bild "Virtua Striker 3").



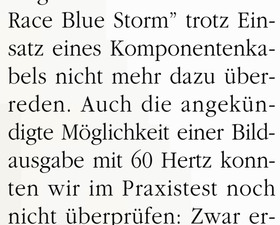
Hoffentlich mit 60Hz-Modus: Nintendos nächster PAL-Titel "Pikmin" soll über eine Umschalt-Option verfügen, die Ihr jedoch nur mit angeschlossenem RGB-Kabel nutzen könnt.

RGB-Kabel, doch ausgerechnet die hauseigenen Produkte sind nicht für diesen Modus ausgelegt – enttäuschend. Immerhin ist Besserung in Sicht, denn das LucasArts-Highlight "Star Wars Rogue Leader" sowie alle zukünftigen Nintendo-Spiele wollen diese Option unterstützen.

## Hausmusikus

In puncto Sound scheute Nintendo das Risiko: Statt wie die Xbox auf digitale Akustik mit 5.1-Surround zu setzen, spuckt der Würfel ausschließlich analogen Ton aus. Das kann zwar bei findiger Programmierung dank Dolby ProLogic 2 dennoch zu beeindruckendem Raumklang führen, allerdings braucht Ihr dazu einen modernen AV-Receiver, der diese Klangvariante auch unterstützt.
Die Regel ist bislang normaler Dolby-ProLogic-Sound, der mit den bombastischen Akustik-Orgien einer Xbox nicht ganz mithält. Wer darüber hinaus ein Nintendo-eigenes RGB-Kabel an seinen Gamecube stöpselt, kann die Konsole gar nicht erst direkt an den Receiver hängen: Da die Strippe keine separaten Cinch-Ausgänge für den Ton bietet, muss dieser über den Umweg Fernseher an die Surround-Anlage wandern.

## Klein aber oho!



**WER DAS ERSTE MAL ein Gamecube-Spiel aus der Packung nimmt, bestaunt die geringe Größe des Mediums: Die Mini-DVD erreicht im Durchmesser schlappe 8 cm. Das sieht zwar niedlich aus, hat allerdings auch einen Nachteil: So passen nur knappe 1,5 GB auf den Silberling (bei PS2 und Xbox sind bis zu 9 GB möglich), was z.B. beim Horrorschocker "Biohazard" (bzw. "Resident Evil") eine zweite Scheibe nötig werden lässt. Im praktischen Einsatz merkt Ihr aber schnell, dass dieses kleine Manko durch einen entscheidenden Vorteil wettgemacht wird – gut programmierte Spiele verblüffen nämlich mit rasanten Ladezeiten, was dem Spielfluss merklich zugute kommt. Neben einigen Kniffen wie einem einfacheren Dateisystem und einem Pufferspeicher, der gelesene Daten kurzfristig zwischenlagern kann, heißt das dafür verantwortliche Zauberkürzel CAV (Constant Angular Velocity): Im Gegensatz zur Konkurrenz wird eine Gamecube-Scheibe vom Laufwerk nämlich immer gleich schnell gedreht, liest also die Daten ständig mit der gleichen Rate. Somit werden die durch die geringere DVD-Größe ohnehin schon kurzen Suchzeiten nach der richtigen Stelle zusätzlich verringert: Denn das ständige Beschleunigen und wieder Abbremsen sorgt bei gewöhnlichen Laufwerken für die größte Verzögerung, die selbst schnellere Drehgeschwindigkeiten nicht ausgleichen können.**

# Die Pads im Vergleich



## Der Gigant

- \+ Robust
- \+ Langes Kabel mit Anti-Stolperfallen-Stecker
- \+ Slots für Memory Card und andere Erweiterungen
- − Viel zu gross/klobig
- − Unpraktische Knopfform und -anordnung
- − Wabbeliges Steuerkreuz



## Der Allrounder

- \+ Liegt prima in der Hand
- \+ Vier Schulterbuttons
- \+ Tasten gut erreichbar
- − Analogsticks mit etwas wenig Widerstand
- − Druckwege der Analogbuttons zu kurz



## Der Extravagante

- \+ liegt hervorragend in der Hand
- \+ Analogstick präzise, Buttons 'erfühlbar'
- \+ Schulterbuttons mit innovativem Digital-Klick
- − Für sehr große Hände fast zu winzig
- − Für einige Spielegattungen (Trendsport, Beat'em-Up) unpraktisch

# Gamecube-Zubehör

*Original oder Kopie: Womit spielt sich's besser? Wir haben dem Fremdhersteller-Zubehör auf den Zahn gefühlt.*



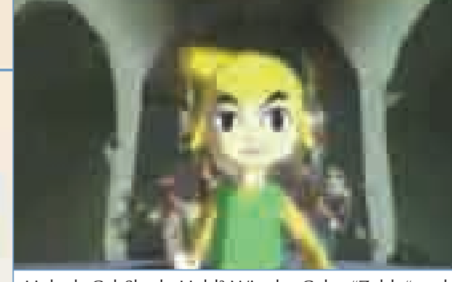
**MAD CATZ:** Das 'MC Cubicon Pad' (25 Euro) ist mit seinen wuchtigen Griffen für größere Hände ausgelegt. Die Aktionsknöpfe lassen einen angenehmen Druckpunkt vermissen und auch der Analog-Stick kommt nicht an die Präzision des Nintendo-Originals heran.

**SPEED LINK:** Das 'Cube Pad Advanced' (40 Euro) liegt etwas schlüpfrig in der Hand und der Analog-Stick ist übersensibel: Exakte Lenkmanöver (z.B. in "Star Wars Rogue Leader") werden so zur Glückssache – Finger weg! Wesentlich ordentlicher ist dagegen das 'Cube Racing Wheel Advanced' für 80 Euro: Mit einer Klemmschraube befestigt Ihr das Accessoire bombenfest am Tisch, eine Platzierung auf dem Schoß ist nicht vorgesehen. Die billig wirkenden Plastikpedale passen so gar nicht zum ordentlich verarbeiteten Lenker, der mit einem angenehmen, in drei Stufen regulierbaren Lenkwiderstand und allen Aktionstasten aufwartet. Wartet mit dem Lenkradkauf besser auf kommende Modelle! Für den Anschluss der Konsole an den Fernseher gibt's von Speed Link ein passendes 'Scart RCA Cable' (10 Euro), das auch ein gutes RGB-Signal liefert. Für acht Euro erhaltet Ihr eine praktische Joypad-Kabelverlängerung, die Euch zwei Meter mehr Spielraum verschafft. Für fünf Euro ersteht Ihr schließlich schicke Disc-Hüllen im Vierer-Pack.

**FLAMEWARE:** Der 'Advanced Controller' für 15 Euro sieht dem Nintendo-Original zum Verwechseln ähnlich – das war's dann aber mit den Gemeinsamkeiten. Sind die Aktionstasten und das Steuerkreuz gerade noch akzeptabel, so ist der Analog-Stick eine einzige Katastrophe: Viel zu leichtgängig und äußerst unpräzise lautet unser vernichtendes Urteil. Auch die als 'RGB-Kabel' angepriesene Strippe für schlappe vier Euro spuckte bei unserem Test partout nicht das angegebene hochwertige Bildsignal aus. Tadellos verrichtet dagegen die 'RF Unit' (für den Anschluss an die Antennenbuchse) seinen Dienst. Allerdings ist hier das Bild von vorneherein dürftig. Cube-Zocker, die mit dem Nintendo-Pad nicht zufrieden sind, besorgen sich den genialen 'Advanced Controller Converter' (12 Euro): PS2-Pad anschließen und Spaß haben!

**THRUSTMASTER:** Satte 200 Euro müsst Ihr auf den Tresen legen, um den 'Integral 3 LCD Monitor' Euer Eigen zu nennen. Die Konsole kommt in einen passenden Rahmen, die Stromversorgung des Displays übernimmt das Cube-Netzteil oder wahlweise ein separat erhältlicher Akku. Am Monitor dürft Ihr mit Drehreglern Helligkeit, Farbsättigung und Lautstärke einstellen. Egal wie Ihr an den Knöpfen herumschraubt, das sichtbare Ergebnis ist mehr als dürftig: Bei "Wave Race" überstrahlen helle Partien den Großteil des Bildes und bei "Luigi's Mansion" verschlucken dunkle Bereiche viele Details – schade! Der 'Firestorm Powershock'-Controller für 23 Euro überzeugt ebenfalls nicht: Die Aktionstasten sind klapprig und der Analog-Stick extrem leichtgängig – genaues Steuern ist so nur schwer möglich. Das 'Challenge 2 Racing Wheel' (nicht im Bild) ist mit 40 Euro sehr günstig, muss dafür aber auf separate Pedale verzichten – trotz gutem Handling solltet Ihr besser abwarten! Zuschlagen dürft Ihr dagegen bei der Padverlängerung (fünf Euro) und dem 'Move n' Play Bag' (25 Euro), in dem Ihr Konsole und Zubehör sicher verstaut.

# Würfelspiele 2002



Link als Cel-Shade-Held? Wie das Cube-"Zelda" endgültig aussieht, wird sich auf der E3 herausstellen.

***Eine Konsole ist immer nur so gut wie ihre Software – wir werfen einen Blick auf die Spieleaussichten für Nintendos neues Hightech-Baby.***

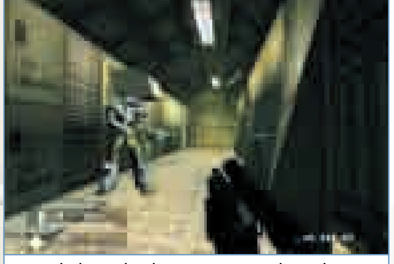


So schwach die Unterstützung des N64 seitens der Drittersteller in den letzten Jahren auch war, mit seinem leistungsfähigen 128-Bit-Nachfolger hat Big N die meisten abtrünnigen Entwickler zurück ins Lizenzboot gezogen. Ein Blick auf unsere Tabelle mit den wichtigsten Ankündigungen für 2002 macht deutlich, dass sich frischgebackene Cube-Besitzer um ebenso hochwertigen wie vielfältigen Spielenachschub erstmal keine Sorgen machen müssen. Lest im folgenden, welche Hits Euch in den diversen Genres erwarten.



## Action-, Hüpf- und Prügelspiele

Ob Nintendo mit dem Gamecube das hartnäckig nachgesagte Knuddelimage loswerden kann (oder will), wird erst die Zukunft zeigen. Logischerweise führt der japanische Riese selbst seine zugkräftigen, familienkompatiblen Exklusivlizenzen wie **Mario Sunshine** (näheres über den Klempner auf Seite 51) in der neuen Hardware-Generation fort. Im Hüpfspielbereich haben aber auch andere Hersteller verdammt heiße Eisen im Feuer: Gerüchteweise wird bei Rare mit Hochdruck an **Banjo-Kazooie 3** gewerkelt, Acclaim schickt mit **Vexx** einen brandneuen Helden und Ubi Soft mit **Rayman 3** einen Veteranen ins Rennen um die Jump'n'Run-Krone.



Die Skalpjagd geht weiter: "Turok Evolution" soll im Sommer zeitgleich auf Gamecube, PS2 und Xbox erscheinen.



Hoffnungsträger: Mit Infos hält sich Hersteller Ubi Soft zwar noch zurück, sein wichtigstes Zugpferd "Rayman 3" dürfte aber wieder Hüpfspielkost par excellence bieten.

Wie schon das N64 dürfte auch der Cube wieder eine gute Wahl für Ego-Shooter-Fans darstellen: Der ehemals Nintendo-treue Indianer schwingt in **Turok Evolution** den Tomahawk zwar auch auf den Konkurrenz-Konsolen, dafür dürften wohl nur Gamecube-Besitzer in den Genuss von Joanna Darks wohl-gehütetem zweiten Einsatz kommen (**Perfect Dark 2**). Mit besonders großer Spannung darf man **Metroid Prime** entgegenfiebern: Über acht Jahre nach ihrem letzten brillanten Abenteuer auf dem SNES wird die heißersehnte Rückkehr der ballerfreudigen SciFi-Heldin voraussichtlich als Mixtur aus First- und Third-Person-Shooter angelegt sein.

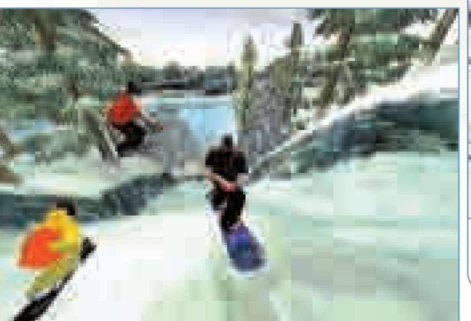
Im Prügel-Genre sieht's momentan etwas trüber aus: Mit Namcos **Soul Calibur 2** steht uns zwar ein potenzieller Hit bevor, ob aber die **Mortal Kombat: Deadly**



Brachiale Zweikampf-Action in "Soul Calibur 2". Rechts: der Cel-Shade-Ego-Shooter "XIII" von Ubi.

Activisions Karten-RPG "Lost Kingdoms" heißt im Herstellungsland Japan eigentlich "Rune", hat aber mit Take 2s Wikingermetzelei nichts zu tun.

Das düstere Action-Abenteuer "Blood Rayne" erscheint auch für die Microsoft-Konsole (Bild: Xbox Version)

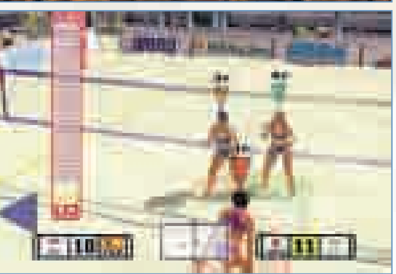


Die Rückkehr des Trendsport-Vaters: Abfahrtsgedrängel und coole Trick-Combos in "1080° Snowboarding 2".

**Alliance**-Recken mehr als bluttriefende Splatterschlachten zu bieten haben, muss Hersteller Midway erst noch beweisen.

## Spaß-Raser und Rennsimulationen

Zumindest Fun-Racer-Fanaten dürfen sich auf rosige Zeiten einstellen: Weder zur Nintendo-Eigenentwicklung **Mario Kart** noch zum Rare-Raser **Donkey Kong Racing** ist zwar momentan viel bekannt, wir MAN!ACs rechnen aufgrund der exzellenten Vita beider Titel mit dem besten. Das SciFi-Gebretter **F-Zero** wird übrigens ebenfalls fortgeführt: Niemand geringeres als Segas Elite-Team Amusement Vision bringt das pfeilschnelle Gleiterrennen zunächst in die Spielhalle und kurz darauf auf den Cube. Anhänger ernsthafterer Bleifuß-Simulationen freuen sich auf eine neue **Ridge Racer**-Episode aus dem Hause Namco.



Heiße Ballspiele unter sengender Sonne: Mit "Beach Spikers" nimmt sich Sega dem vernachlässigten Volleyball-Sport an.

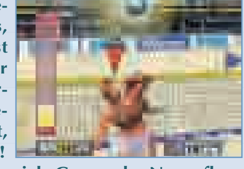
## Klassische und Trend-Sportspiele

Um sportlichen Software-Nachwuchs jeglicher Richtung müssen sich Gamecube-Käufer keine Sorgen machen: Sequel-Experte Electronic Arts setzt von **Fifa** bis **SSX** nahezu alle wichtigen Lizenzen auf den Wunderwürfel um. Gleiches dürfte für Konami gelten, deren **ESPN Winter-Sports**-Mehrkampf und **ISS 2** bereits im Testteil dieser Ausgabe ihre Qualität unter Beweis stellen. Überhaupt werden Anhänger des rauen Rasensports pünktlich zum WM-Fieber geradezu mit Pad-Bolzereien verwöhnt. Mit der strittigen Arcade-Kickerei **Virtua Striker 3** und der humorigen Fußball-Interpretation **Sega Soccer Slam** ringt auch Sega um die Gunst der Fans. Neben diversen Multi-System-Entwicklungen bekannter Serien ist für Funsportler besonders **1080° Snowboarding 2** interessant: Der geniale N64-Erstling galt seinerzeit als Vorreiter der bis heute beliebten Trendsportwelle, der Nachfolger wird ebenfalls von Nintendo selber ausschließlich für die hauseigene Konsole programmiert. Ob die frostige Trick- und Combo-Punkte-Hatz am Thron von Genre-König **Tony Hawk** (dessen vierter Auftritt nächstes Jahr ansteht) sägen kann, wird sich bald herausstellen.



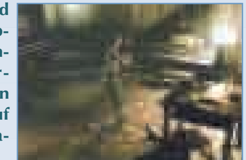

STEPHAN

**BEACH SPIKERS:** Seit dem ersten Mal, als ich mich mit Segas wunderbar präsentiertem Beachvolleyball in der Spielhalle vergnügte, wünsche ich mir eine kompetente Umsetzung. Dank der letzten Arcade-Konvertierung Segas, "Super Monkey Ball", ist schwer anzunehmen, dass der Titel neben technischer Perfektion auch üppigen spielerischen Gehalt bietet. "Virtua Tennis" ist tot, es lebe "Beach Spikers" (zumindest zu viert)!



OLIVER

**RESIDENT EVIL ZERO:** Die geniale Gamecube-Neuauflage des Playstation-Erstlings (Test Seite 32) hat meinen Zombie-Hunger neu entfacht – jetzt will ich endlich die gesamte Vorgeschichte erleben! Und wenn die Monster-Hatz optisch und atmosphärisch ähnlich beeindruckend daherkommt wie "Biohazard", dann verzichte ich auch gerne auf Echtzeitkulissen respektive aufwändige Kamerafahrten.



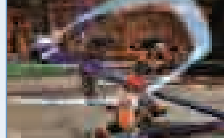
COLIN

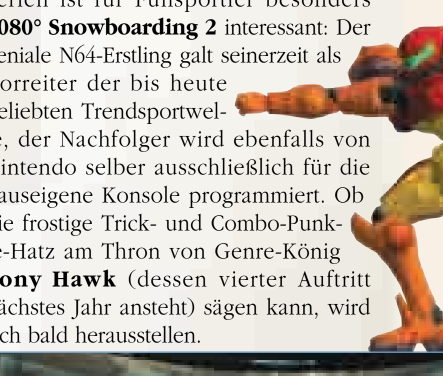
**LEGEND OF ZELDA:** Die Saga um Langohr Link und Prinzessin Zelda zählte schon zu 8-Bit-Zeiten zu meinen absoluten Favoriten. Und Meister Miyamoto konnte sich von Episode zu Episode noch steigern. Zugegeben, auch ich war etwas 'verwundert', als der Elfenknabe plötzlich als Cel-Shade-Ritter durch Comic-Welten turnte. Aber ich bin sicher, dass Big N mit einem seiner wichtigsten Zugpferde kein Schindluder treiben wird.



ULRICH

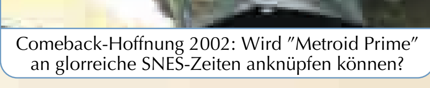
**SOUL CALIBUR 2 & RIDGE RACER 6:** Zwar erscheinen beide Titel zusätzlich für PS2 und Xbox (was eine Ausnutzung der Gamecube-spezifischen Stärken wohl eher ausschließen dürfte), für die Nintendo-Konsole sind die Namco-Spiele aber praktisch unverzichtbar. War das N64 gerade in Renn- und Prügelspielbereich arg unterbesetzt, würde mit diesem Duo selbiger Zustand auf dem Gamecube schon mal gemildert.







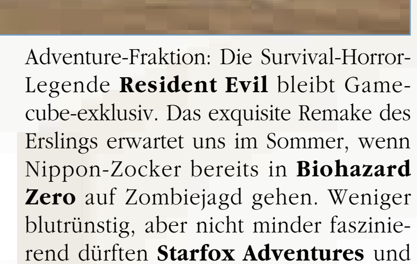
Kein Paradies für Knobler? Neben dem obligatorischen "Tetris" ("Tetris Worlds") ist Acclaims "Zoo Cube" der einzige angekündigte Puzzler.



Comeback-Hoffnung 2002: Wird "Metroid Prime" an glorreiche SNES-Zeiten anknüpfen können?



Zwei Abenteuer in einem: "Phantasy Star Online 1&2" vereint die Features von Dreamcast-Original und -Update.

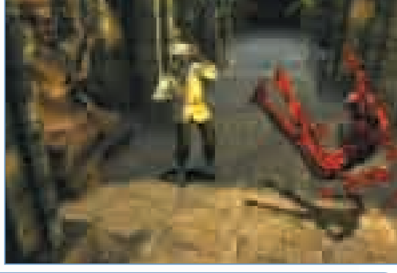


Ungewöhnliches Fantasy-Abenteuer von Rare: In "Kameo: Elements of Power" morpht die Heldin in verschiedene Monster und metzelt eklige Echsen nieder.

## RPGs & Action-Adventure

War das N64 für Rollenspieler kaum einen Blick wert, dürfte sich das beim Nachfolgesystem ändern: Segas **Phantasy Star Online 1&2** vereint beide Teile des Online-RPG in einem Spiel, kurz darauf liefern die Japaner mit **Skies of Arcadia** noch ein erstklassiges Solo-Abenteuer ab. Dass sich Genre-Größe Square zudem wieder mit Big N versöhnt hat, lässt hoffnungsvoll in die Zukunft blicken: Ein **Final Fantasy** auf dem Cube? Durchaus denkbar. Die richtig dicken Dinger erwartet jedoch die Action-Adventure-Fraktion: Die Survival-Horror-Legende **Resident Evil** bleibt Gamecube-exklusiv. Das exquisite Remake des Erslings erwartet uns im Sommer, wenn Nippon-Zocker bereits in **Biohazard Zero** auf Zombiejagd gehen. Weniger blutrünstig, aber nicht minder faszinierend dürften **Starfox Adventures** und **Kameo** von Rare werden. Aufgrund des ungewöhnlichen Grafik-Stils wirbelte Hoffnungsträger **Zelda** im Vorfeld viel Staub auf: Wie Miyamotos 128-Bit-Version des Klassikers tatsächlich aussieht, wird sich auf der E3 Ende Mai zeigen. *cg*





Zombiejagd mit Terminproblemen: Nach diversen Verschiebungen soll "Eternal Darkness: Sanity's Requiem" im Spätsommer erscheinen.

# SPIELEAUSBLICK 2002

| NAME | HERSTELLER | GENRE | TERMIN |
|---|---|---|---|
| 1080° Snowboarding 2 | Nintendo | Snowboard-Sim. | n.b. |
| Banjo-Kazooie 3 | Nintendo/Rare | Jump'n'Run | n.b. |
| Beach Spikers | Sega | Volleyball-Sim. | n.b. |
| BloodRayne | Majesco | Action | 4. Quartal |
| Bomberman Generations | Hudson/Majesco | Adventure | 2. Quartal |
| Conflict Desert Storm | SCI | Action | 2. Quartal |
| Dead to Rights | Namco | Action | 4. Quartal |
| Defender | Midway | Action | n.b. |
| Die Hard Vendetta | Fox/Vivendi | Ego-Shooter | 4. Quartal |
| Donkey Kong Racing | Nintendo | Rennspiel | 4. Quartal |
| Dragon's Lair 3D | Encore | Action-Adventure | 3. Quartal |
| Duke Nukem Forever | Take 2 | Ego-Shooter | n.b. |
| Eternal Darkness: Sanity's Requiem | Nintendo | Action-Adventure | 2. Quartal |
| F-Zero GC (Arbeitstitel) | Nintendo | Rennspiel | n.b. |
| Galleon: Islands of Mystery | Interplay | Action-Adventure | 3. Quartal |
| Godzilla: Destroy All Monsters Melee | Infogrames | Beat'em-Up | 3. Quartal |
| Gothic (Arbeitstitel) | Xicat | Rollenspiel | 3. Quartal |
| James Bond (Arbeitstitel) | Electronic Arts | Ego-Shooter | 4. Quartal |
| Kameo: Elements of Power | Nintendo | Action-Adventure | 4. Quartal |
| Kelly Slater's Pro Surfer | Activision | Surf-Simulation | 3. Quartal |
| Kirby Tilt'n'Tumble 2 | Nintendo | Knobelspiel | 4. Quartal |
| Legend of Zelda | Nintendo | Action-Adventure | 4. Quartal |
| Lost Kingdoms | Activision | Action | 2. Quartal |
| Mafia | Take 2 | Simulation | 3. Quartal |
| Mario Golf | Nintendo | Golf-Simulation | 4. Quartal |
| Mario Sunshine (Arbeitstitel) | Nintendo | Jump'n'Run | 3. Quartal |
| Mario Tennis | Nintendo | Tennis-Simulation | n.b. |
| Marty Party 4 | Nintendo | Partyspiel | 4. Quartal |
| Metroid Prime | Nintendo | Action | 4. Quartal |
| Mortal Kombat: Deadly Alliance | Midway | 3D-Beat'em-Up | 3. Quartal |
| Perfect Dark 2 (Arbeitstitel) | Nintendo/Rare | Ego-Shooter | n.b. |
| Phantasy Star Online 1 & 2 | Sega | Online-RPG | 2. Quartal |
| Pikmin | Nintendo | Echtzeitstrategie | Juni (dt.V.) |
| Pokémon (Arbeitstitel) | Nintendo | RPG | n.b. |
| Race of Champions | Activision | Rennspiel | 4. Quartal |
| Rayman 3 Hoodlum Havoc | Ubi Soft | Jump'n'Run | 3. Quartal |
| Reign of Fire | Bam | Action | 3. Quartal |
| Resident Evil | Capcom | Action-Adventure | 3. Quartal (dt. Vers.) |
| Resident Evil 3 | Capcom | Action Adventure | 3. Quartal |
| Resident Evil 4 | Capcom | Action-Adventure | n.b. |
| Resident Evil Code: Veronica | Capcom | Action-Adventure | 4. Quartal |
| Resident Evil Zero | Capcom | Action-Adventure | 3. Quartal |
| Road Rash Jailbreak | EA | Action-Rennspiel | n.b. |
| Rocky | Rage | Box-Simulation | 3. Quartal |
| Sega Soccer Slam | Sega | Action-Fußball | 2. Quartal (dt. Vers.) |
| Skies of Arcadia | Sega | Rollenspiel | n.b. |
| Soul Calibur 2 | Namco | 3D-Beat'em-Up | 4. Quartal |
| Spider-Man: The Movie | Activision | Action | 2. Quartal |
| Spy Hunter | Midway | Action-Rennspiel | 2. Quartal |
| Star Fox Adventures | Nintendo/Rare | Action-Adventure | 3. Quartal |
| Stung! | Prey Dig. Studios | Action | n.b. |
| Thornado | Factor 5 | Action | n.b. |
| Toxic Grind | THQ | BMX-Simulation | 2. Quartal |
| Turok Evolution | Acclaim | Ego-Shooter | 3. Quartal |
| UFC: Throwdown | Crave | 3D-Beat'em-Up | n.b. |
| Vexx | Acclaim | Jump'n'Run | 3. Quartal |
| Virtua Fighter Quest | Sega | Action-Adventure | n.b. |
| Virtua Striker 3 | Sega | Fußball-Sim. | 2. Quartal (dt. Vers.) |
| WWF Wrestlemania X-8 | THQ | Beat'em-Up | 2. Quartal |
| XIII | Ubi Soft | Ego-Shooter | n.b. |
| X-Men Next Dimension | Activision | Beat'em-Up | 3. Quartal |
| ZooCube | Acclaim | Knobelspiel | 2. Quartal |

# It`s me, Mario!

**Zum System-Start lässt sich BigNs wichtigstes Maskottchen zwar nur als Gaststar blicken, dafür plant der Kult-Klempner sein 128-Bit-Comeback gleich in mehrfacher Ausführung.**

Tatsächlich liegt beim Start des Gamecube das erste Mal in der Geschichte einer Nintendo-Konsolen-Einführung kein "Mario"-Titel im Software-Regal. Zwar macht auch sein kleiner Bruder Luigi in dessen erstem Solo-Auftritt eine erstklassige Figur, die übergroßen Fußstapfen des dickbäuchigen Blutsverwandten kann er aber nicht ausfüllen. Doch das Warten auf ein neues 'echtes' "Mario"-Abenteuer hat bald ein Ende.

Bislang waren Entwicklungsleiter Shigeru Miyamoto und seinen kreativen Mannen kaum Informationen über den offiziellen "Super Mario 64"-Nachfolger zu entlocken. Auf der diesjährigen E3 soll **Super Mario Sunshine** (bzw. "Mario Sunshine" in Japan) aber erstmals in spielbarer Form präsentiert werden, entsprechend gab Nintendo kürzlich erste Details zu Story und Inhalt bekannt.

Nach anstrengenden Jahren des Kampfes mit Erzschurke Bowser freuen sich Mario und Prinzessin Peach auf einen paar Wochen wohlverdienten Urlaubs. Doch das vermeintliche Insel-Paradies lässt den Knuddel-Klempner einfach nicht zur Ruhe kommen: Ein unbekannter Schurke hat Häuser, Felder und Wiesen mit dicken Farbklecksen verunziert. Dummerweise hat sich der Unhold auch noch als Mario verkleidet! Um seine Weste wieder rein zu waschen, bleibt dem gestressten Helden nichts anderes übrig, als den ungeheuerlichen Vorkommnissen persönlich auf den Grund zu gehen. Mit einer skurrilen Wasserspritze auf dem Rücken macht sich Mario daran, die hässlichen Schmierereien wegzuspülen.

Die vermeintlichen Kunstwerke sind allerdings kreuz und quer über die komplexen 3D-Welten verteilt. Entsprechend muss der knubbelnasige Branchenveteran all sein Können unter Beweis stellen, um die meist entlegenen Ecken zu erreichen: Doppel- und Dreifachsprünge, Links-Rechts-Hüpfer zwischen Häuserwänden, Hangeleinlagen, Rutschpartien und Balanceakte auf luftigen Hochspannungsleitungen fordern einiges an Pad-Beherrschung. Auf das beliebte Münzen-Sammeln müsst Ihr natürlich ebenfalls nicht verzichten. Wie man es von Miyamoto gewohnt ist, dürften just beschriebene Elemente nur einen Bruchteil des fertigen Spiels ausmachen. Spätestens zu unserer E3-Ausgabe können wir Euch mehr berichten. Einen PAL-Startermin ließ sich Nintendo Deutschland leider noch nicht entlocken.



Plitsch-Platsch, weg mit dem Farbendreck! Die kuriose Spritzpistole auf Marios Rücken dient vorrangig dem Reinigen der vollgeschmierten Polygonwelt, hat aber sicher noch weitere Funktionen.

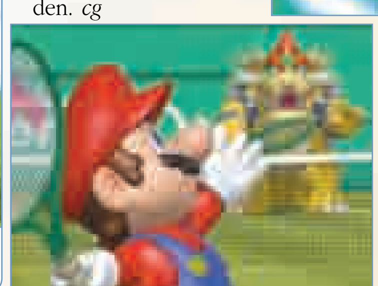




Auch auf dem Cube kann der Klempner seine Wurzeln nicht verleugnen: Springen, Hangeln, Balancieren muss er auch in 128-Bit-Zeiten.

Dass Mulitalent Mario aber weit mehr drauf hat, bewies er bereits auf dem N64 – und so werden auch alle Spin-Offs mit dem kauzigen Handwerker in der 128-Bit-Generation fortgeführt. Mit **Mario Golf**, **Mario Tennis**, einem neuen **Mario Kart** sowie **Mario Party 4** werkeln verschiedene Nintendo-Entwickler-Teams gleich an vier weiteren Auftritten des populären Helden und seiner Freunde (und Feinde). Nintendo hat also noch Großes vor mit seinem kleinen Klempner. Natürlich halten wir Euch über die Zukunft der Videospiel-Ikone auf dem Laufenden. *cg*

Einsteigerfreundliches Bälle-Schlagen mit Knuddel-Charakteren: "Mario Golf" feiert voraussichtlich erst 2003 die 128-Bit-Auferstehung.



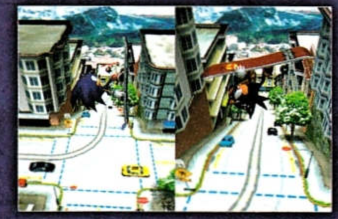
Die exzellente N64-Filzball-Simulation "Mario Tennis" wird auf dem Gamecube fortgeführt




war verkündet:
des dunklen Igels
dieser Welt...





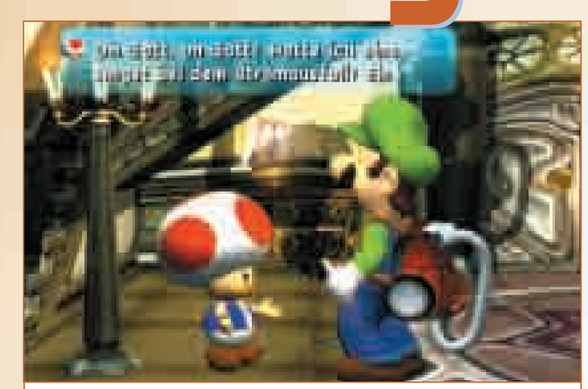





Und wo stehst Du?

ENTWICKLER: NINTENDO, JAPAN (WWW.GAMECUBE.DE)

# Luigi´s Mansion



Wo ein Toad ist, da lass' Dich ruhig nieder: Die Pilzköpfe dienen als Speicherpunkte, Ihr findet sie über die ganze Villa verteilt.

***Wie schon "Wave Race Blue Storm"***

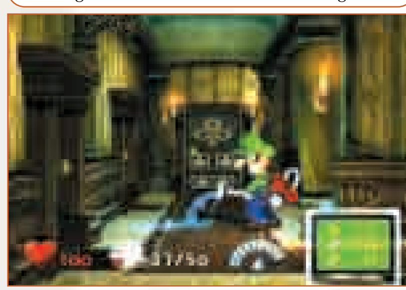
***verzichtet auch "Luigi's Mansion" auf die Nutzung der 60-Hz-Funktion des Gamecube. Dennoch genießt Ihr die Geisterhatz im Vollbild-Modus und die minimalen Ruckler bei einigen Kamerfahrten dürften wohl nur Kennern des NTSC-Originals auffallen. Auf der anderen Seite verwöhnt Euch Nintendo wiedermal mit einer gelungenen, charmanten Übersetzung, von deren Qualität sich andere Hersteller ruhig mal eine Scheibe abschneiden sollten.***



Hauptpreis mit dickem Haken: Normalerweise wäre der Gewinn einer riesigen Prunkvilla ein Grund zur Freude. Das denkt auch Luigi und macht sich nach Erhalt des Benachrichtigungsschreibens sogleich auf, sein neues Domizil zu inspizieren. Doch mit dem, was ihn in der mehrstöckigen Nobel-Hütte erwartet, hat der kauzige Nintendo-Klempner weniger gerechnet. Nicht nur, dass das Gemäuer seit längerem keinen Putzlappen mehr gesehen zu haben scheint, auch eine Horde frecher Geister hat es sich in den zahllosen Zimmern des entlegenen Anwesens gemütlich gemacht. Als anerkannter Hasenfuß würde Luigi am liebsten auf dem Absatz kehrt machen, dummerweise hat die Gespenster-Bande aber seinen dickbäuchigen Bruder in ihre Gewalt gebracht. Klar, dass der schlaksige Latzhosenträger Mario nicht den fiesen Lakenwesen überlassen kann. Glücklicherweise muss Luigi den Kampf gegen die transzendentale Brut aber nicht alleine aufnehmen. Professor Immanuel Gidd beschäftigt sich bereits sein halbes Leben mit der Erforschung paranormaler Phänomene und stellt unserem Helden zur Unterstützung seine neueste Erfindung zur Verfügung: den Supergeistersauger Schreckweg 08/16. Mit dem multifunktionalen Haushaltsfreund auf dem Rücken startet Ihr die Rettungsaktion.



Ob Eichenschrank, Vase oder Plakat – mit dem Schreckweg 08/16 lässt sich fast jeder Gegenstand auf Geheimnisse absaugen.



Je nach Druckintensität auf die Schultertaste variiert der Wasserwerfer zwischen Spritzpistole und Demonstrantenschreck.



## Geistersauger Luigi

Kein Jump'n'Run, sondern ein waschechtes Action-Adventure hat sich Produzent Shigeru Miyamoto für den ersten Solo-Auftritt von Marios kleinem Bruder ausgedacht. Und genauso ungewöhnlich wie das Genre für Luigi ist auch die Steuerung des Schnauzbarts ausgefallen: Während Ihr mit dem Analog-Stick nämlich die Laufrichtung Eures Heroen wählt, steuert Ihr davon unabhängig mit dem C-Knüppel dessen Oberkörper respektive den Staubsauger. Via rechter Analog-Taste wiederum kontrolliert Ihr stufenlos die Sog-Intensität des Wunderkastens. Habt Ihr diese Basisfertigkeiten erstmal verinnerlicht, kann die muntere Geisterjagd beginnen. Wie es sich für anständige Spukwesen gehört, treiben sich auch die bösartigen Exemplare von "Luigi's Mansion" am liebsten in dunklen Ecken herum. Ein Glück, dass der Grünling zusätzlich mit einer automatischen



Im Dunkeln ist gut munkeln: Wer clever mit der Taschenlampe hantiert, kann auch mehrere Geister gleichzeitig aufsaugen. Sind alle Spuker eines Zimmer gefangen, gehen die Hauptlichter an – und der Raum ist Gespenster-frei.

ANDERE VERSIONEN
Den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 11/2001.


50 Buu Huus gibt es in den Winkeln der Villa aufzustöbern: Das rote Lämpchen am Game Boy Horror signalisiert, wie nahe Ihr einem Versteck seid.


Die knapp zwei Dutzend Obergeister liefern Euch zähe Gefechte. Einmal gefangen, bannt sie Professor I. Gidd mit einer obskuren Maschine in ungefährliche Gemälde.

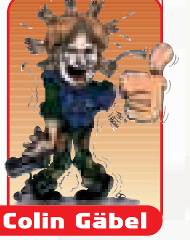
Taschenlampe ausgerüstet ist, die sich auf Knopfdruck ausschalten lässt. Nur wenn es Euch gelingt, die Fieslinge mit dem Strahl der Funzel zu überraschen, nehmen die körperlosen Schurken kurzzeitig eine feste Gestalt an, und Ihr könnt sie reaktionsschnell aufsaugen. Sind die Viecher erstmal im Sog des Staubfängers gefangen, zieht Ihr ihnen durch geschicktes Rotieren mit den Sticks die Energie ab. Erreicht die Lebensanzeige den Nullpunkt, habt Ihr den Kampf gewonnen. Doch nicht alle Gespenster lassen sich durch simples Blenden 'saugfähig' machen. Bei knapp zwei Dutzend Obergeistern müsst Ihr zunächst den individuellen Schwachpunkt herausfinden. Hierzu zückt Ihr den so genannten Game Boy Horror: Aus der Ego-Ansicht durchsucht Ihr mit diesem Hightech-Helferlein Räume nach Geheimnissen oder lest die verborgenen Ängste und Wünsche der Obergeister. Meist hinterlassen diese nach ihrem Exorzismus Schlüssel, die Luigi Zutritt zu weiteren Abschnitten des Anwesens gewähren.

## Die Macht der Elemente

Im Lauf des Abenteuers offenbart Euer Supersauger noch einige weitere nützliche Funktionen: Nicht nur, dass Ihr mit dem gewaltigen Sog punktebringende Goldmünzen und Geldscheine aus Schränken, Betten und ähnlichem Villen-Inventar schüttelt, mit einer passenden Element-Münze könnt Ihr das Haushaltsgerät auch noch in einen Feuer-, Wasser- oder Eiswerfer umwandeln. Einige besonders hartnäckige Lakenwesen lassen sich nämlich nur mit dem passenden Element vertreiben. Der linke Schulter-Button kontrolliert die Sekundärfunktion des Saugers. Und selbst zum Rätsellösen taugt das kuriose Gerät: So löscht Ihr z.B. brennende Türen, entzündet Kerzenleuchter oder friert das heiße Badewasser eines Obergeists ein.
Ab und an stellt sich Luigi außerdem ein extra-fieser Zwischengegner in den Weg: Mal duelliert Ihr Euch mit einem quäkenden Riesenbaby, ein anderes Mal stört Ihr eine Buu-Huu-Versammlung. *cg*

***Seid Ihr der** Geisterplage das erste Mal erfolgreich Herr geworden, dürft Ihr Euch in ein verändertes Abenteuer stürzen. Nicht nur, dass beim zweiten Durchlauf sämtliche Räume spiegelverkehrt angebracht sind, auch setzt Euch die Gespensterbande nun deutlich stärker zu. Als ob das noch nicht genug wäre, überraschen Euch die Zwischenbosse außerdem mit neuen, besonders fiesen Angriffsvarianten.*

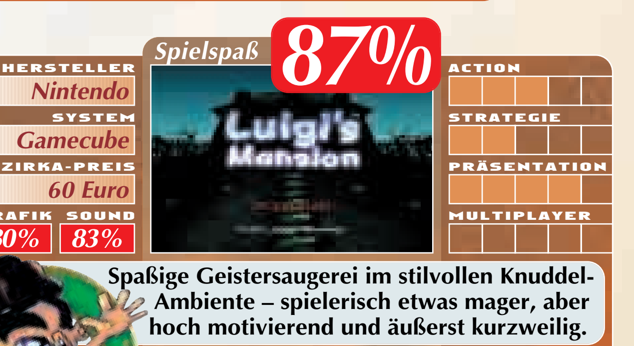
**KEINE FRAGE, DIE AUSNAHMEPOSITION, DIE "SUPER MARIO 64" seinerzeit beim N64-Start einnahm, kann sein kleiner Bruder auf dem Gamecube nicht erklimmen. Dazu ist das muntere Geistersaugen nicht abwechslungsreich und tiefgründig genug. "Luigi's Mansion" ist 'nur' ein äußerst kurzweiliges Action-Adventure mit ungewöhnlichem Spielansatz (dem Geistersaugen) in Nintendo-typisch brillanter Präsentation. Optisch wirkt das Ganze auf den ersten Blick recht schlicht, bei genauerem Hinsehen bemerkt Ihr jedoch zahllose Details und Gimmicks die Luigis Solo-Auftritt zu einem wahren Augenschmaus machen. Ungewöhnlich für einen Miyamoto-Titel ist nur, dass all diese Kleinigkeiten zwar hübsch aussehen, aber kaum praktischen Nutzwert haben. Im Prinzip beschränkt sich das Abenteuer nämlich aufs Gespensterjagen und das Lösen einfacher Rätsel. Die weiteren Interaktions-Möglichkeiten wie das 'Absaugen' des Haus-Inventars hat Nintendo leider kaum genutzt, um die Spieltiefe zu erhöhen. Nichtsdestotrotz bietet Euch "Luigi's Mansion" sechs bis acht Stunden tolle Unterhaltung, die nur inhaltlich ungewohnt 'dünn' ausgefallen ist.**


**Colin Gäbel**


Münzen, Scheine, Barren: Das alte Gemäuer ist vollgestopft mit wertvollem Gold. Meist liegt die Kohle in Kisten, oft aber auch im Haus-Inventar versteckt.



Hilfreich: Mit dem Game Boy Horror deckt Ihr aus der Ego-Ansicht die Schwachstellen der Obergeister auf.



ENTWICKLER: NST, USA (WWW.GAMECUBE.DE)

# Wave Race Blue Storm




Detailverliebt: Beim Sprung über eine Schanze verlässt Euer Jet-Ski kurzfristig das Nass – aus der Auslassöffnung strömt jedoch weiterhin Restwasser.




Tückische Brandung: Die anrollenden Wassermassen machen Euch auf dem 'Southern Island'-Kurs kräftig zu schaffen.



### Der Stunt-Modus:

*Die Tricks des N64-Vorgängers dürft Ihr auch in "Waverace Blue Storm" anwenden. So vollführt Ihr beispielsweise den spektakulären Handstand auf dem Lenker, indem Ihr kurz vom Gas geht, den Analog-Stick nach hinten zieht und anschließend nach vorne drückt. Die neu hinzugekommenen Figuren erfordern weitaus mehr Joypad-Geschick: Meist gesellen sich zu den Stickbewegungen noch eine oder mehrere Tasten, die Ihr im richtigen Rhythmus betätigen müsst – eine kniflige und motivierende Alternative zu den regulären Rennen.*



Während Mario & Co. in den Entwicklerlabors noch Proberunden auf Kartrennkursen drehen, stürzen sich die "Wave Race"-Recken bereits zum Deutschland-Start des Gamecube in das kühle Nass.

## Jet-Ski-Schule

Wie im N64-Vorgänger (siehe Randspalte rechts) dürft Ihr Euch in verschiedenen Spielmodi austoben: Egal ob Meisterschaft, Zeitfahren, Stunt-Wettbewerb, freies Training oder Mehrspieler-Variante – ohne Übungsstunden nehmt Ihr schnell mal ein Bad im Meer oder landet abgeschlagen auf dem letzten Platz des achtköpfigen Fahrerfeldes. Um alle Finessen der komplexen Steuerung zu lernen, solltet Ihr das hübsch inszenierte Tutorial besuchen: Hier erhaltet Ihr unter Anleitung einer englischen Stimme Einblick in die Handhabung Eures Jet-Skis sowie detaillierte Anweisungen zur Ausführung bestimmter Stunts.
Maßgeblichen Einfluss auf die Handhabung der Wasser-Vehikel übt nicht nur der aktuelle Wellengang aus, auch die Wahl des Fahrers entscheidet über Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Stabilität und Kurvenverhalten. Während sich zierliche Piloten wie Akari Hayami zwar flink wie Wiesel bewegen, bei Kollisionen jedoch schnell aus dem Sattel fliegen, sitzen wohlgenährte Fahrer wie David Mariner auch bei heftigen Remplern felsenfest auf ihrem Vehikel – dafür gleiten sie bei weitem nicht so elegant durch die Hindernisse.

## Slalomfahrt

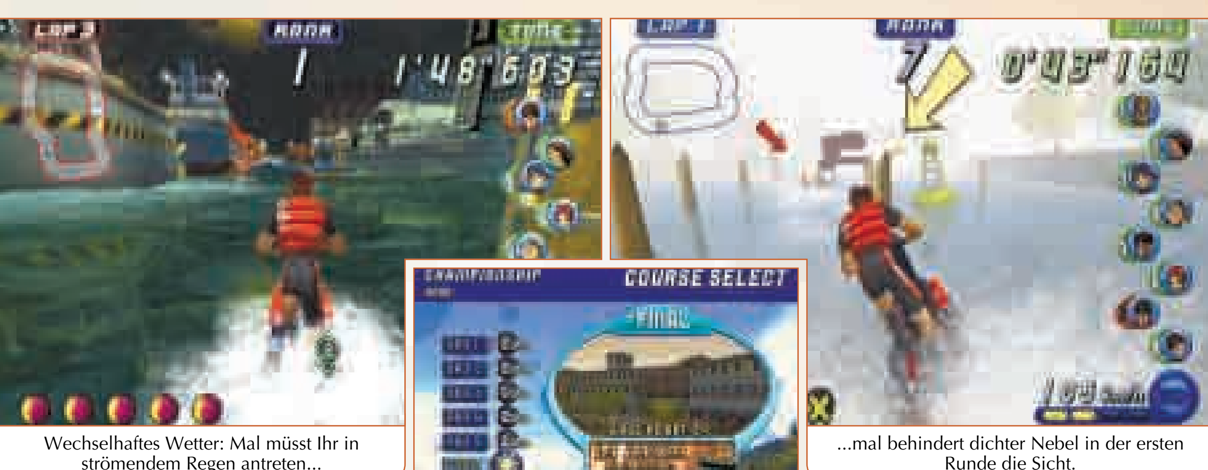
Letztgenannte Eigenschaft ist von entscheidender Bedeutung, denn in allen Spielmodi (Ausnahme: freies Training) müsst Ihr nicht nur einen abgesteckten Kurs absolvieren, sondern auch Slalom durch farbige Bojen fahren. Passiert Ihr die schwimmenden Objekte korrekt, füllt sich peu à peu eine Schubleiste, die Euch – vollständig aufgebaut – mit Höchstgeschwindigkeit über die Wogen gleiten lässt und auf Knopfdruck sogar einen kurzen, aber gewaltigen Turbo-




Ein an Venedig angelehnter Kurs führt Euch vorbei an prunkvollen Palästen und durch enge Kanäle. Haltet die Augen offen, hier gibt's zahlreiche Abkürzungen!



Flüssig, aber mit reduzierter Umgebungsgrafik und ohne weitere CPU-Fahrer – der Vierspieler-Modus.



Wechselhaftes Wetter: Mal müsst Ihr in strömendem Regen antreten...

Zum Glück seht Ihr immer vorher, welches Wetter im folgenden Rennen herrscht. Orientiert die Wahl des nächsten Kurses daran!

...mal behindert dichter Nebel in der ersten Runde die Sicht.

*N64-Perle:* ***Kurz nach dem Deutschland-Start von Nintendos 64-Bit-Konsole kam mit "Wave Race 64" ein echter Leckerbissen für alle Rennspiel-Fans in die Läden. Bereits 1997 waren die beeindruckende Wellensimulation und das perfekte Fahrgefühl eine Klasse für sich – ein wahrer Dauerbrenner, der in keiner anständigen N64-Sammlung fehlen sollte!***

boost spendiert. Dabei leert sich die Leiste jedoch wieder und Eure maximal erreichbare Geschwindigkeit sinkt zurück aufs niedrige Anfangsniveau.
Verpasst Ihr aufgrund eines Lenkfehlers oder absichtlich beim Abkürzen eine Boje, leidet nicht nur Eure Schubleiste unter akuter Schwindsucht – Ihr bekommt darüber hinaus einen Strafpunkt auf Euer Konto gebucht. Bei fünf ausgelassenen Schwimmern ist das Rennen schließlich unwiderruflich zu Ende.

## Interaktives Kursdesign

Doch nicht nur das permanente 'Umschiffen' der bunten Bojen hält Euch in "Wave Race Blue Storm" auf Trab: Alle sieben Austragungsorte bieten Euch vielfältige Möglichkeiten, kräftig abzukürzen. Nutzt die herumstehenden Schanzen, um Hindernisse zu überspringen oder um drunter durchzutauchen und haltet Ausschau nach zerstörbaren Objekten wie Holzbarrikaden oder Fensterscheiben – dahinter verbergen sich oftmals drastisch kürzere Alternativrouten.
Darüber hinaus werdet Ihr auf vielen Strecken mit den Unbilden der Natur konfrontiert: So fällt beispielsweise in 'Southern Island' mit jeder Runde der Wasserstand ein bisschen mehr. Infolge tun sich völlig neue Wege auf, da Ihr jetzt unter Stegen oder Häusern einfach durchbraust. Allerdings sind nicht alle Ereignisse zu Eurem Vorteil: Dichter Nebel oder peitschender Regen behindern die Sicht, abbrechende Eisbergstücke lösen riesige Flutwellen aus und von Schiffen stürzende Container drängen Euch weg von der Ideallinie.
Nur wenn Ihr Euch auf diese Widrigkeiten einstellt, landet Ihr auf dem Siegertreppchen – und schaltet so nebenbei neue Strecken, Kursvariationen sowie Wettereinflüsse frei. Fans von Multiplayer-Sessions freuen sich über den Vierspieler-Splitscreen-Modus, der jedoch ohne weitere CPU-Gegner daherkommt. *os*



Technisches Glanzstück: "Wave Race 64" begeisterte schon vor fünf Jahren mit akkurater Wasserphysik.

**SCHON ANNO 1997 KONNTE ICH MICH DER FASZINATION der Wellensimulation nicht entziehen – der Gamecube-Nachfolger setzt in allen Bereichen nun nochmal eins drauf. Die eigentlich tadellose Steuerung des Vorgängers wurde nochmals verfeinert, die Fahrer reagieren akkurater auf Joypadkommandos und die vielfach abgestuften Rumble-Effekte vermitteln Euch ein hervorragendes Gefühl für die aktuelle Wasserbeschaffenheit. Weitaus auffälliger sind dagegen die optischen Verbesserungen: Während die Streckenumgebung in einigen Abschnitten etwas polygonarm und grob texturiert wirkt, überzeugt die Wassergrafik umso mehr. Feinste Transparenzen, wabernde Spiegelungen, hübsche Schaumkronen, auf die virtuelle Kamera treffende Gischtspritzer und atemberaubende Wettereffekte versetzen Euch in Staunen. Die auf den ersten Blick etwas mickrige Kurszahl relativiert sich durch unterschiedliche Streckenführung sowie interaktive Ereignisse wie Ebbe und Flut – dank hervorragendem Design habt Ihr auch langfristig Spaß. Ungeduldige und Einsteiger sollten einige Stunden Trainigszeit einplanen!**



**Oliver Schultes**



Der pummelige David Mariner beim Handstand: Im Stunt-Modus erntet Ihr mit Tricks und dem Durchfahren von Ringen Punkte.



Was macht ein Kreuzfahrtschiff im eisigen Polarmeer? Besondere Aufmerksamkeit müsst Ihr den angrenzenden Eisbergen schenken – abbrechende Stücke führen zu hohen Flutwellen.




ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant, der N64-Vorgänger "Waverace 64" wurde in MAN!AC 4/97 mit 88% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Amusement Vision, Japan (www.amusementvision.com/en)

# Super Monkey Ball



Hinterhältig: Schon die niedrigen Stufen des Experten-Modus verlangen Euch einiges ab. Hier kämpft Ihr mit Bumpern, einem elend dünnen Steg und dem knappen Zeitlimit.



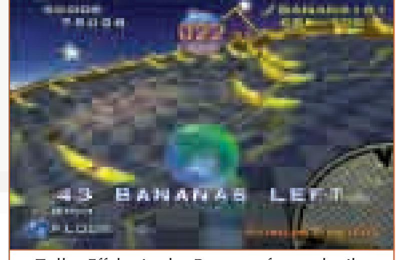
'Come to the Hardrock Cafe': Je schmäler die Gitarrenseite (ist gleich Laufweg), desto mehr Bananen könnt Ihr auf Eurem Weg einsammeln.

***Neben diversen** Bonusstufen, die Ihr mit der Komplettierung eines Schwierigkeitsgrades ohne Lebens- oder Continue-Verlust erspielt, dürft Ihr Euch auch noch mit einem interaktiven Abspann vergnügen. Lasst Euch von der witzigen Idee überraschen!*

Zum dritten Mal reiht sich Segas Affentheater in die Startpalette einer Gamecube-Veröffentlichung ein: Das hauseigene Studio Amusement Vision, spezialisiert auf Arcade-Entwicklungen (u.a. "Virtua Striker"), liefert mit "Super Monkey Ball" eine hervorragende Automatenkonvertierung ab, die ein entsprechend kurzweiliges Spielprinzip bietet. Inspiriert vom Klassiker "Marble Madness" rollt Ihr mit einem von vier Äffchen, die in Plastikkugeln eingeschlossen sind, über vertrackte Kurse gen Zieltor. Neben einem knackigen Zeitlimit macht Euch das Design der zehn Einsteiger-, 30 Fortgeschrittenen- und 50 Profilevels (samt diverser zu erspielender Master-Stufen) das Leben schwer. So besitzen die in großer Höhe schwebenden Plattformen und Laufstege nur selten Geländer oder erhöhte Kanten – eine unbedachte Bewegung, und Ihr plumpst unter Lebensverlust in die Tiefe. Und als ob die sensible Steuerung der trägen Kugel nicht schon genug Geschicklichkeit und Konzentration von Euch abverlangen würde, sind die höheren Kurse gespickt mit Gemeinheiten: Flipper-Bumper schubsen Euch unkontrolliert herum, schmale Anstiege wechseln mit tückischen Gefällen, Plattformen verändern rhythmisch ihre Lage in allen vier Richtungen. Für Extrazähler und -leben haltet Ihr zudem nach einzusammelnden Bananen Ausschau, manchmal verstecken sich auch Abkürzungen zu späteren Levels auf der Strecke.

Damit die Kugelei nicht zu schnell langweilig wird, verdient Ihr durch Eure Bemühungen Sonderzähler, die dem Freischalten dreier Minispiele dienen: 'Monkey Minigolf' (18 Löcher), 'Monkey Billard' und 'Monkey Bowling' bieten amüsanten Spaßsport mit den Affen in der Kugelrolle.

Viel geboten wird vor allem für Mehrspieler: So überwindet Ihr im Vierersplit bereits bestandene Bahnen um die Wette oder erfreut Euch an den zusätzlichen Partyspielen. 'Monkey Race' lädt zur munteren Fun-Raserei auf sechs Rundkursen, in 'Monkey Battle' kloppt Ihr Euch mit Riesenboxhandschuhen gegenseitig von Plattformen und bei 'Monkey Target' schwebt Ihr in Eurer aufgeklappten Kugel punktgenau Ziele an. *sf*



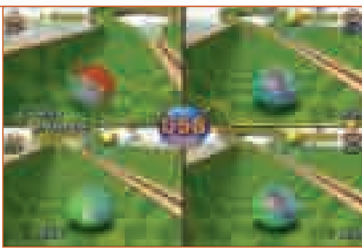

Toller Effekt: In der Bonusstufe werdet Ihr durch Wellenbewegungen des funkelnden Bodens behindert.




**MEHR DRIN, ALS MAN DENKT:** Bestünde "Super Monkey Ball" nur aus den Leveln des Automatenvorbilds, wäre der Lack an der Affengaudi schnell ab. Die teils knackschweren Kurse halten Euch zwar – nicht zuletzt wegen der süßen, technisch einwandfreien Präsentation – eine Weile bei Laune, mehr als eine nicht allzu umfangreiche Geschicklichkeitsübung für Profis ist das Ganze aber nicht. Seinen Charme und die Langzeitmotivation entfaltet der Sega-Titel erst in geselliger Runde: Der Wettbewerb auf den gewöhnlichen Strecken gerät zum launigen bis verbissenen Konkurrenzkampf, die Partyspiele 'Monkey Race' und 'Monkey Battle' fesseln Euch für Stunden vor den Bildschirm. Für geschickte Naturen und Mehrspieler-Fans erste Wahl!

**Stephan Freundorfer**





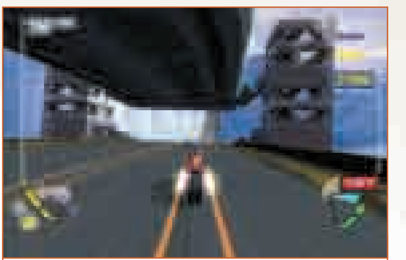
Für bis zu vier Spieler wird eine Menge geboten: Boxt Euch im 'Battle' von der Plattform, kugelt beim 'Race' um die Wette, steuert im 'Target' ein punktreiches Ziel an oder vergnügt Euch einfach im Splitscreen auf den gewöhnlichen Strecken (von links nach rechts).

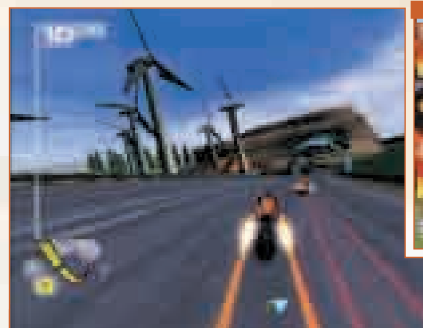
ANDERE VERSIONEN
Den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 11/2001 (Wertung ebenfalls 79% Spielspaß).

ENTWICKLER: Acclaim Cheltenham, England (www.acclaim.de)

# XG3: Extreme-G Racing

Nachdem Acclaims "Extreme-G"-Serie zwischenzeitlich einen PS2-Stop eingelegt hat, kehrt sie nun auf angestammtes Nintendo-Terrain zurück. Der Next-Generation-Nachfolger der rasend schnellen Zukunftsflitzerei orientiert sich mehr an "Wipeout" als an den Vorgängern: Die zehn Rennkurse sind weniger chaotisch und erlauben durch breitere Fahrbahnen mehr Gasfußeinsatz. Nicht fehlen dürfen dabei abenteuerliche Steilfahrten, wuchtige Loopings oder magenverdrehende Schraubenzieher-Passagen. Um Euch in den drei Ligen mit je drei Kursen in verschiedenen Geschwindigkeitsklassen durchzusetzen, verbratet Ihr Teile Eures Schutzschilds für den Turboantrieb (vergesst nicht, an markierten Stellen wieder aufzutanken) und attackiert das Dutzend Konkurrenten mit zahlreichen Waffen wie Minen, Raketen oder Blendgranaten, die Ihr Euch vom gewonnenen Preisgeld gönnt. Interessante (und praktisch einzige) Neuerung gegenüber der PS2-Fassung ist die Möglichkeit, zu viert über einen Bildschirm zu rasen. *us*


Ob Schnee oder Regen: "XG3"-Piloten treten bei jeder Witterung an – allerdings hat diese keinen Einfluss aufs Fahrverhalten.


Gefahr von hinten: Das kleine Dreieck am unteren Bildrand zeigt's an – gleich kommt ein Konkurrent angebraust.

Ob zu viert oder zu zweit: Die Splitscreen-Rennen machen mächtig Laune.



**VERKEHRTE WELT:** Mit "XG3" hat Acclaim den Spieß umgedreht, denn Fans der Serie müssen diesmal wahrlich nicht neidisch auf die "Wipeout"-Konkurrenz blicken. Zwar ist der Umfang knapper ausgefallen als bei "Wipeout Fusion", dafür gibt's die schönere Optik und die spektakuläreren Kurse. Das war auf der PS2 schon so und gilt nun auch für die Gamecube-Umsetzung, die zudem mit dem hervorragend spielbaren Vierer-Splitscreen ein dickes Ass im Ärmel hat. Ansonsten hat sich wenig getan, sogar die (zum Glück sehr seltenen) Ruckler bei einigen Kursen blieben erhalten. Die wirken sich aber kaum auf die (auch dank des guten Surroundklangs) sehr atmosphärischen Rennen aus – passionierte Zukunfts-Raser sollten unbedingt zugreifen.

**Ulrich Steppberger**

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Nintendo |
| SYSTEM | Gamecube |
| ZIRKA-PREIS | 60 Euro |
| GRAFIK | 81% |
| SOUND | 85% |

**Spielspaß 84%**

Gelungene SciFi-Raserei mit feinem Streckendesign, hohem Tempo und tollem Vierspieler-Modus.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER



ANDERE VERSIONEN

Die PS2-Version wurde in MAN!AC 10/2001 mit 83% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: FACTOR 5, USA (WWW.GAMECUBE.DE)

# Star Wars Rogue Leader



Was macht ein Naboo-Fighter im Kampf um Endor? Des Rätsels Lösung: Der flinke Weltraumjäger ist einer von mehreren freispielbaren Vehikeln – strengt Euch also an!

Begleitschutz: Zusammen mit einem riesigen Flottenverbund der Rebellion durchquert Ihr einen interstellaren Nebel.



**Lohn der Mühen:**

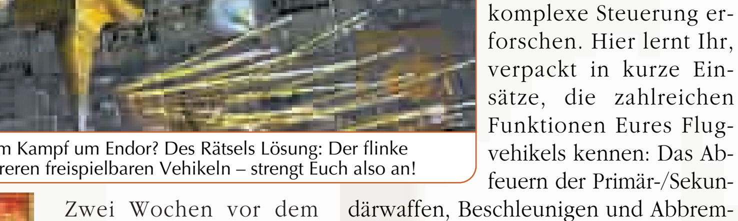
*Wer fleißig Medaillen scheffelt, darf sich nicht nur über die freischaltbaren Bonusmissionen freuen – auch einen Audiokommentar der Entwickler sowie zahlreiche Raumschiffe (u.a. der 'Millenium Falcon' und ein "Episode 1"-Gleiter) erspielt Ihr Euch nach und nach.*



Zwei Wochen vor dem Deutschland-Start von "Star Wars: Episode 2" dürfen Fans der erfolgreichen Sternenkrieg-Saga in die Haut von Luke Skywalker, Han Solo, Wedge Antilles & Co. schlüpfen und dem Imperium zeigen, mit wem die Macht wirklich ist.

## Übung macht den Jedi

Angelehnt an die ursprüngliche Filmtrilogie ("Krieg der Sterne", "Das Imperium schlägt zurück" und "Rückkehr der Jedi-Ritter") durchlebt Ihr zehn Missionen plus fünf Bonuseinsätze in diversen Raumjägern der Allianz. Doch bevor Ihr Euch in die engen Cockpits von X-Wing, Y-Wing oder A-Wing zwängt, solltet Ihr auf dem Wüstenplaneten Tatooine die komplexe Steuerung erforschen. Hier lernt Ihr, verpackt in kurze Einsätze, die zahlreichen Funktionen Eures Flugvehikels kennen: Das Abfeuern der Primär-/Sekundärwaffen, Beschleunigen und Abbremsen, der Einsatz des Nachbrenners, besonders flinke Wendemanöver sowie das Rollen Eures Gleiters stehen auf dem Trainingsprogramm. Daneben erhaltet Ihr Instruktionen zum Einsatz des praktischen Zielcomputers, den Ihr auf Knopfdruck einblendet. Haltet die Y-Taste gedrückt und auf dem Bildschirm erscheint ein bräunliches Fenster, in dem sich feindliche Schiffe sowie spielrelevante Ziele verräterisch abzeichnen. Auf diese Weise behaltet Ihr sogar in interstellaren Nebeln oder Massenschlachten im dunklen Weltraum den Überblick. Darüber hinaus seid Ihr in den meisten Einsätzen nicht allein unterwegs – zwei CPU-Kameraden (Wingmen) flankieren Euch und sorgen für zusätzliche Feuerkraft. Allerdings dürft Ihr als Geschwader-Führer Euren Begleitern auch Befehle erteilen: Via Steuerkreuz schickt Ihr sie auf die Jagd nach imperialen Tie-Fightern, hetzt sie auf Geschütztürme oder gebt ihnen das Kommando zur Flucht. Weitere Hilfestellung gibt's in Form eines Radars: Ein orangefarbener Strahl weist in Richtung des nächsten Ziels, verschiedenfarbige Punkte visualisieren die Positionen von Freund und Feind, nach unten bzw. oben verlaufen-



**DER FEUCHTE TRAUM ALLER "STAR WARS"-FANS: Noch nie zuvor habt Ihr mit Luke Skywalker, Han Solo & Co. realistischere 3D-Schlachten am heimischen Fernseher erlebt. Was Factor 5 gleich zum Start des Gamecube aus dem Grafik-Chip zaubern, ist schlichtweg umwerfend: Wunderschöne Explosionen, gigantische Raumkreuzer, die bei Annäherung feinste Details offenbaren, unzählige Tie Fighter, die Euch in der Schlacht um Endor zusetzen und hervorragende Lichteffekte entzücken selbst abgebrühte Testeraugen. Gelegentliche Ruckler und ein, zwei nicht ganz so spektakulär designte Missionen schmälern den überwältigenden optischen Eindruck nur marginal. Komplettiert wird die dichte Atmosphäre durch krachenden Surround-Sound sowie typische "Star Wars"-Melodien – viele Extras und Bonusmissionen halten Euch zudem längerfristig bei Laune. Der gehobene Schwierigkeitsgrad und die fehlende Zielaufschaltung sorgen bei Anfängern für manches Frusterlebnis. "Star Wars Rogue Leader" ist für notorische Nörgler zwar 'nur ein Ballerspiel', dafür perfekt verpackt und tadellos spielbar.**

**Oliver Schultes**



Ansichtssache: Auf Wunsch dürft Ihr das Action-Spektakel auch aus der Cockpit-Perspektive genießen.




Mit entsprechender Punktezahl schaltet Ihr Bonuslevel frei und düst u.a. als Darth Vader über den Todesstern (links).



Was für eine Grafikpracht: Der Angriff auf die Wolkenstadt Bespin verschlägt Euch den Atem. Die Detailfülle ist enorm – je näher Ihr einem Objekt kommt, desto mehr Feinheiten entdecken Eure staunenden Augen.



Dank des praktischen Zielcomputers erkennt Ihr feindliche Ziele wesentlich leichter

de Linien zeigen schließlich deren Flughöhe. So gerüstet, stürzt Ihr Euch endlich in die actionreiche Schlacht gegen das Imperium.

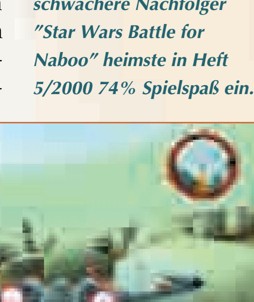
## Vertraue der Macht, Luke!

Wie bereits erwähnt orientieren sich die insgesamt 15 Missionen an der ursprünglichen Filmtrilogie. "Star Wars"-Fans erfreuen sich daher an der Attacke auf den ersten Todesstern, bringen auf dem Eisplaneten Hoth imperiale Kampfläufer mit Seilen zu Fall, staunen beim ersten Aufeinandertreffen mit einem gigantischen Sternenzerstörer Bauklötze und reiben sich beim Kampf um Endor angesichts der unzähligen feindlichen Jäger verwundert die Augen.
Neben stark an die Filmklassiker angelehnten Einsätzen erwarten Euch auch einige 'frei' designte Level: So unterstützt Ihr u.a. die Flucht von gefangenen Kameraden, liefert Rückendeckung bei der Bergung von geheimen Daten aus einem abgeschossenen Sternenzerstörer und infiltriert eine imperiale Basis, um einen Transporter zu stehlen.
Der Spielablauf gestaltet sich dabei meist ähnlich: Zu Beginn einer Mission wählt Ihr eins von vier Schiffen und macht Euch auf ins Schlachtengetümmel. In einigen Levels dürft (oder müsst) Ihr jedoch Euer Fluggerät wechseln, um einen Auftrag erfolgreich abzuschließen. Am Ende eines Einsatzes erfolgt die Beurteilung Eurer Qualitäten als Rebellen-Pilot: Je nachdem, wie Ihr in Kategorien wie Missionsdauer, Anzahl der Abschüsse und Zielgenauigkeit abschneidet, werdet Ihr mit Gold-, Silber-, Bronze oder im schlimmsten Fall ohne Medaille ausgezeichnet. Nur wenn Ihr genügend Orden gesammelt habt, öffnen sich Euch die Bonusmissionen, in denen Ihr u.a. kurzfristig die Seiten wechselt und als Darth Vader Rebellen jagt.
Darüber hinaus lohnt sich das akribische Erforschen der Level: Gut versteckt zwischen Raumschifftrümmern oder Hangars verbergen sich Power-Ups, die Euch z.B. zielsuchende Raketen, stärkere Schilde oder einen verbesserten Zielcomputer bescheren. *os*

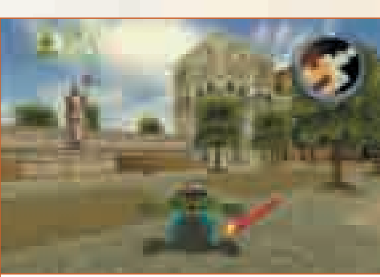
***"Star Wars"-Tradition:** Entwickler Factor 5 ließ N64-Zocker bereits zweimal in die Weiten des Weltraums abtauchen. "Star Wars Rogue Squadron" erhielt in MAN!AC 2/99 75% Spielspaß, der dezent schwächere Nachfolger "Star Wars Battle for Naboo" heimste in Heft 5/2000 74% Spielspaß ein.*



Blick hinter die Kulissen: Eine Dokumentation und ein Audiokommentar lassen Euch an der Entwicklung von "Rogue Leader" teilhaben.



"Star Wars Rogue Squadron" war eines der ersten Module, die die 4MB-RAM-Erweiterung des N64 nutzten.



Das schwächere Sequel "Star Wars Battle for Naboo" (N64) spielte thematisch in der Welt von "Episode 1"



Eingewickelt: Die imperialen Kampfläufer (AT-ATs) bringt Ihr nur mit Hilfe eines Kabels zu Fall. Lasersalven werden von der starken Panzerung abgefangen.




ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant, den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 1/2002.

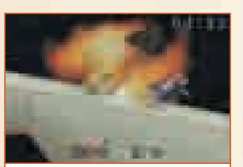
ENTWICKLER: HAL LABORATORY, JAPAN (WWW.GAMECUBE.DE)

# Super Smash Bros. Melee



Extra-Power: Metal-Pikachu lässt seinen Konkurrenten, den Ice Climbers und Ness, keine Chance. Die Prozentzahlen am unteren Bildschirmrand signalisieren, wie leicht Ihr einen Gegner aus der Arena werfen könnt.

Wer hat die Größte? Knapp 300 schmucke Helden-Trophäen dürft Ihr in dem Comic-Prügler sammeln.


Zum Vergleich: So sah die erste Nintendo-Helden-Prügelei ("Super Smash Bros.") auf dem N64 aus.



Ein Fest für Nintendo-Fans und -Hasser: Erstere freuen sich über die mehr als zwei Dutzend versammelten Helden aus zwei Jahrzehnten Konzern-Geschichte, die anderen jubilieren angesichts der Art ihres Zusammentreffens. In "Super Smash Bros. Melee" kommen Mario, Pikachu, Link, Donkey Kong, Fox McCloud & Co nämlich nicht zum Kaffeeklatsch zusammen – vielmehr veranstalten die Knuddel-Figuren einen gnadenlosen Schlagabtausch. Wie in anderen populären Beat'em-Ups fliegen die Fäuste, werden Schwerter sowie andere Prügelgegenstände geschwungen und mit magischen Beschwörungen die Kräfte der Natur entfesselt.

## Get in the Ring!

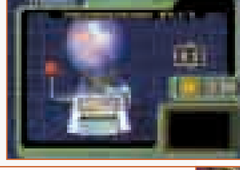
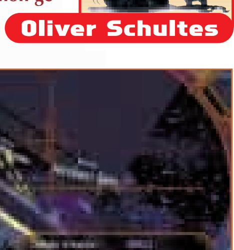
Ziel in den meisten der knapp ein Dutzend Spielmodi ist es, den oder die Gegner mit wuchtigen Schlägen aus der 2D-Arena zu werfen. Erwischt Ihr den Konkurrenten mit einem Hieb, beginnt dessen Prozentanzeige zu klettern. Je höher die Zahl, desto leichter könnt Ihr den Widersacher aus dem Ring bugsieren: Steht die Anzeige beispielsweise bei 14%, müsst Ihr schon eine besonders wuchtige Kombo ansetzen; bei 100% oder mehr genügt dagegen bereits ein normaler Haken, um dem Feind eine Flugstunde zu verpassen. 'Ring out' bedeutet allerdings noch lange nicht den Verlust einer Runde. Ein Doppelsprung kombiniert mit einem Special-Move rettet Euch so manches Mal vor dem Absturz. Doch soweit lasst Ihr es besser erst gar nicht kommen. Mit Standard-Attacken, Special-Moves, Würfen und Schutzschild malträtiert Ihr die Konkurrenz aus dem Nintendo-Heldenfundus. Jeder Charakter verfügt über spezielle Talente, die ihn bereits in früheren Abenteuern auszeichneten. So beharkt Langohr Link seine Gegner aus der Ferne mit Bumerang und Bogen, Klempner Mario benutzt ein Cape, um Angriffe zu blocken oder zurückzuschleudern, Gigant Bowser verbrennt Widersacher mit seinem feurigen Atem und Pokémon Pikachu überrascht seine Gegenüber mit einer gleißenden Blitzattacke.

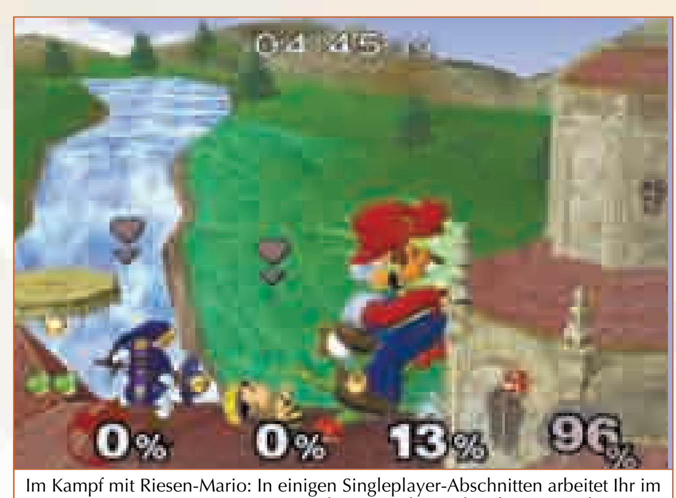
**NON-STOP-ACTION MIT NINTENDOS KNUDDELHELDEN: "Super Smash Bros. Melee" spricht mit seinem schnörkellosen Design nicht nur Prügelexperten an. Zwar vollführen Joypad-Karatekas effektvoll in Szene gesetzte Special-Moves, Jump'n'Run erprobte Zocker setzen ihnen jedoch rasante Hüpfserien über mehrere Plattformen entgegen und schlagen sich damit genauso gut durch die kunterbunten Level. Allerdings gehen mir persönlich einige Kämpfe zu schnell und chaotisch über die Bühne: Zoomt die dynamische Kamera z.B. weit aus der Arena, müsst Ihr in dem Getümmel aus blitzenden Attacken und Bonus-Gegenständen schon genau hinsehen, wo sich Euer Konterfei befindet. Entschädigt werdet Ihr dafür von den konkurrenzlos vielen freispielbaren Extras.**

**Oliver Schultes**



Schickes Pause-Menü: Zoomt an die Kämpfer heran und dreht die Kamera. Steckt ein Controller in Port 4, dürft Ihr sogar Fotos machen und speichern.




Enorme Vielfalt: Versucht Euch in einem 'Event Match', spielt gegen bare Münze Trophäen-Lotterie und ballert im Abspann auf die Entwickler-Namen.



Im Kampf mit Riesen-Mario: In einigen Singleplayer-Abschnitten arbeitet Ihr im Team mit CPU-gesteuerten Kameraden gegen besonders fette Kontrahenten.

Spezial-Attacke: Yoshis effektvoller Po-Plumpser schleudert Samus Aran von der Plattform und bringt die Höhle zum Wackeln.

## Freudiges Wiedersehen/-hören

Gekloppt wird zunächst in 18 unterschiedlichen Arenen, die allen Nintendo-Fans ein dickes Grinsen ins Gesicht zaubern: Da balgt sich Fox McCloud auf dem Rücken seines "Lylat Wars"-Raumschiffs, Pikachu prügelt sich im Poké-mon-Stadion, Captain Falcon vermöbelt seine Feinde auf einer "F-Zero"-Rennstrecke und Prinzessin Zelda teilt im Garten ihres Schlosses kräftig aus. Dabei beschränken sich die Kämpfe nicht nur auf eine Ebene, vielmehr verfolgt Ihr Eure Konkurrenten über mehrere Etagen. Manchmal tritt das Gegenüber sogar die Flucht nach oben an. Dann heißt es schnell hinterher, bevor Ihr aus dem nach oben scrollenden Feld verschwindet.

Während der virtuellen Schlacht lauscht Ihr zudem bekannten Melodien aus dem Nintendo-Universum: Vom "Donkey Kong"-Rap über das "Lylat Wars"-Titelthema bis hin zu "Mario 64"-Klängen reicht das Spektrum – hoher Wiedererkennungswert garantiert!

## Wert der Vielfalt

Ebenso abwechslungsreich wie die Charaktere und die Schauplätze geben sich die diversen Spielmodi. Für den Solo-Kämpfer stehen fünf Varianten parat: Balgt Euch klassisch in aufeinander folgenden Arenen, vergnügt Euch im 'Abenteuer'-Modus (Mix aus Seitenscroller und Arenen-Prügler), versucht Euch in mehreren Dutzend 'Kampfereignissen', besucht das Stadion und spielt Scheibenzerstören, Sandsackweitwurf bzw. Massenschlägerei oder vertieft Eure Kenntnisse im 'Training'.

Bis zu vier Spieler dürfen sich wie gewohnt in einzelnen Arenen vermöbeln, ein längeres Turnier veranstalten und in mehreren Spezial-Wettbewerben (u.a. alle Figuren sind Riesen sowie alle Teilnehmer starten mit 300% Schaden) antreten. Abgerundet wird die Comic-Schlacht durch massig Kampfstatistiken und einer informativen Trophäengalerie. *os*

**PRÜGELFEST FÜR FANS DES KONSOLEN-VETERANEN: Wer sich weniger für knallharten Kampfsport als für party-taugliche Raufereien interessiert, ist bei den "Smash Brothers" genau richtig. Poppige Optik und liebgewonnene Nintendo-Helden, unkomplizierte Steuerung und Vierspieler-Unterstützung garantieren spaßige Zock-Abende im Freundeskreis. Zudem lassen die unzähligen freispielbaren Extras sowie die vielfältigen Challenges reichlich Entfaltungsspielraum für Solisten. Nostalgiker freuen sich über ihre Trophäensammlung und die vielen Remineszenzen an die glorreiche Nintendo-Vergangenheit. Hobby-Knochenbrecher wenden sich ob dem knallig-bunten Spektakel ab, der Rest amüsiert sich prächtig mit Mario, Samus, Link & Co.**

**David Mohr**

Spielspaß **84%**



HERSTELLER: Nintendo
SYSTEM: Gamecube
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 69% SOUND: 82%









**Tonnenweise Knuddel-Helden und versteckte Extras: Prügelt Euch mit Mario & Co. durch Big N's Historie.**

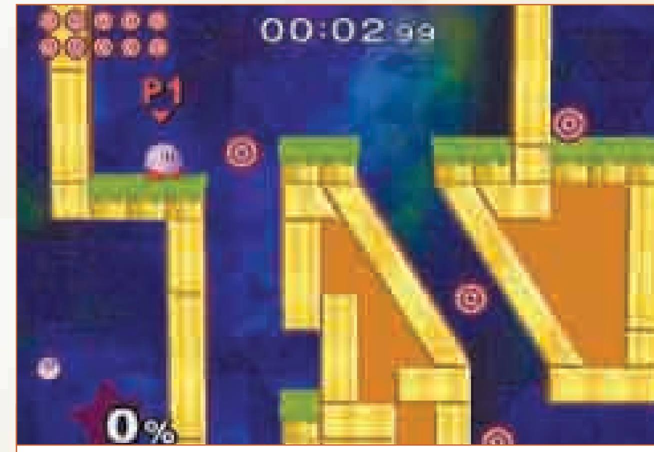









In der Einspieler-Variante 'Abenteuer' müsst Ihr Euch innerhalb eines Zeitlimits durch seitwärts scrollende Landschaften prügeln – ab und an unterbrochen von Arena-Gefechten.



Geschicklichkeitstest: Zerstört in einem Labyrinth zehn Zielscheiben mit Schlägen und Special-Moves.

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant, den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 1/2002. Der N64-Vorgänger "Super Smash Bros." wurde in MAN!AC 2/2000 mit 72% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Sonic Team, Japan (www.sonicteam.com)

# Sonic Adventure 2 Battle


Gestatten, Sonic Hawk: Auch der schnellste Igel der Welt grindet elegant auf Geländern – und das ohne Skateboard!


Mit Tails' Kampfroboter nehmt Ihr dank 'Lock on'-Funktion gleich mehrere Ziele auf einmal ins Visier – spart Zeit und bringt massig Bonuspunkte.

*Angebandelt:*

*Segas Igel-Action ist der erste Titel in Deutschland, der die Link-Option zwischen GBA und Gamecube nutzt. Seid Ihr im Besitz von "Sonic Advance", "Sonic Adventure 2 Battle" und einem entsprechenden Linkkabel, dürft Ihr zwischen beiden Konsolen kräftig Chao-Daten austauschen. So könnt Ihr beispielsweise die niedlichen Knuddelwesen auf dem GBA hochzüchten, via Link auf den Gamecube übertragen und dort in einem Rennwettbewerb antreten lassen.*



Sonics Erzfeind Dr. Eggman wird nicht müde, an seinen Allmachtsfantasien zu arbeiten. Bei seiner Suche nach der ultimativen Waffe stößt der Fiesling auf Shadow, den bösen Doppelgänger des blauen Superigels. Zusammen will das Duo Infernale die Erde mit einer im All stationierten Megakanone in Stücke schießen – ein klarer Fall für Sonic und seine tierischen Freunde.

## Die Qual der Wahl

"Sonic Adventure 2 Battle" stellt Euch zu Beginn vor eine schwere Entscheidung: Entweder schlagt Ihr Euch auf die Seite der Guten (Sonic, Knuckles, Tails & Co.) oder Ihr schlüpft in die Haut ihrer fiesen Gegenspieler (u.a. Dr. Eggman, Shadow sowie Rouge). Je nachdem für welche Partei Ihr stimmt, erlebt Ihr das 3D-Abenteuer nicht nur aus einer anderen Perspektive, vielmehr müsst Ihr komplett andere Levels absolvieren. Die Abschnitte jeder Seite ähneln sich thematisch – sowohl die Guten als auch die Bösen müssen sich durch Tempelanlagen, Militärstützpunkte sowie Dschungellandschaften kämpfen – auch die Reihenfolge der Charaktere ist bei beiden Parteien vorgegeben. So beginnt Ihr auf Seite der Helden mit Sonics Flucht quer durch eine Stadt, forscht anschließend mit Knuckles nach Edelsteinen in einem ägyptisch angehauchten Areal und steigt schließlich in Tails' Kampfroboter, um den blauen Igel aus einem Gefängnis zu befreien.

Von entscheidender Bedeutung sind dabei die unterschiedlichen Fähigkeiten der Charaktere: Sonic wie Shadow sind wieselflink, grinden an Geländern entlang und erledigen Feinde mit einer 'Homing'-Attacke. Tails bzw. Dr. Eggman stapfen in ihren Mechs durch die Gegend und erledigen Widersacher mit zielsuchenden Raketen, während Knuckles und Fledermauslady Rouge an Wänden klettern, nach Schätzen buddeln sowie im Gleitflug die Gegend erkunden. Nur wenn Ihr diese Fähigkeiten clever einsetzt, löst Ihr die Geheimnisse der über zwei Dutzend Riesen-Levels.

Multiplayer-Fans dürfen sich an sechs 'Battle'-Varianten (u.a. Kart-Rennen und Mech-Duell) verlustieren, GBA-Besitzer freuen sich über die Linkoption. *os*

**WIE DIE ZEITEN SICH ÄNDERN: Segas blitzschneller Igel flitzt jetzt auch auf Nintendos neuer Heimkonsole – und das gewohnt rasant in einem Höllentempo. Bei der Portierung vom Dreamcast auf den Gamecube hat sich die Optik leider nur marginal verbessert: Stabilere Bildrate (auch im Zweispieler-Modus), ein paar Pop-Ups weniger und gleichgebliebene (hohe) Texturqualität – so lautet die Bilanz in puncto Grafik. Auch im Bereich Spielumfang hat sich Sega nicht mit Ruhm bekleckert und nur einige Charaktere für den Battle-Mode sowie einen nicht gerade ausgefeilten GBA-Link spendiert. Nichtsdestotrotz ist "Sonic Adventure 2 Battle" ein abwechslungsreiches Highspeed-Jump'n'Run, das Euch bis zum Ende vor den Bildschirm fesselt.**


**Oliver Schultes**




| HERSTELLER | Sega |
|---|---|
| SYSTEM | Gamecube |
| ZIRKA-PREIS | 60 Euro |
| GRAFIK | 78% |
| SOUND | 82% |

Spielspaß **85%**

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

**Sonic as usual: Highspeed-Jump'n'Run mit sauberer Optik, fetziger Hardrock-Musik und spektakulär designten Levels.**


Natürlich dürft Ihr auch in der Gamecube-Fassung die niedlichen Chao aufpäppeln und in actiongeladenen Mehrspieler-Modi antreten

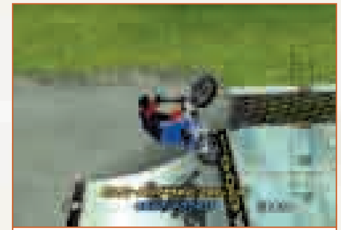
ANDERE VERSIONEN
Die Dreamcast-Fassung wurde in MAN!AC 8/2001 getestet (Abwertung auf 85% Spielspaß).

ENTWICKLER: Z-AXIS, USA (WWW.Z-AXIS.COM)

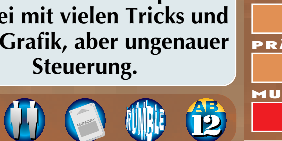
# Dave Mirra Freestyle BMX 2



Und noch einmal: Auch auf dem Gamecube radelt Dave Mirra mit 13 anderen Profis um die BMX-Wette. Wie bei der Xbox-Fassung erfreut Ihr Euch an zwei neuen Arealen in Venedig und Greenville, in denen Ihr im "Tony Hawk"-Stil verschiedene Aufgaben erledigt und Tricks aller Art zeigt. Abgesehen von den zwei Szenarien blieb alles wie gehabt, auf einen Mehrspieler-Modus via Splitscreen warten Trendsport-Biker also immer noch. Außerdem piesacken Euch weiterhin unsichtbare Kanten und eine etwas widerborstige Steuerung. Für BMX-Anhänger lohnt sich "Dave Mirra" dennoch, denn Spaß macht's und Konkurrenz ist (noch) nicht in Sicht. *us*



Radeln ist komplizierter als Skateboarden, denn durch die zwei Räder gerät die Landung doppelt schwer.





| HERSTELLER | Acclaim |
|---|---|
| SYSTEM | Gamecube |
| ZIRKA-PREIS | 60 Euro |
| GRAFIK | 78% |
| SOUND | 79% |

Spielspaß **76%**

**Ordentliche Trendsport-Radelei mit vielen Tricks und guter Grafik, aber ungenauer Steuerung.**

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die Xbox-Fassung wurde in MAN!AC 4/2002, die PS2-Umsetzung in MAN!AC 11/2001 getestet. Beide erhielten ebenfalls eine Spielspaßwertung von 76%.

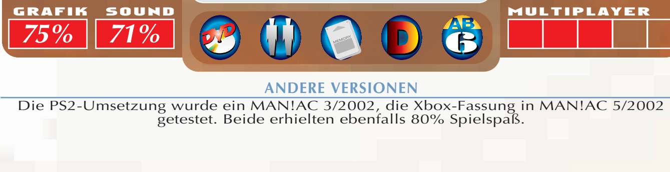
ENTWICKLER: KONAMI OSAKA, JAPAN (WWW.KONAMI.COM)

# ESPN International Winter Sports

Anfang Mai ist die kalte Jahreszeit zwar endgültig vorüber, doch Gamecube-Sportler können sich immerhin mit "ESPN International Winter Sports" schon auf die nächste Schnee- und Eiszeit vorbereiten. Wie auf PS2 und Xbox tretet Ihr in zehn Disziplinen an: Neben zwei Skisprung-Varianten (nur für Männer) und Eiskunstlauf (nur für Frauen) handelt sich's dabei um Curling, Snowboard-Halfpipe, Bobfahren, Eisschnelllauf, Buckelpiste sowie Abfahrt und Slalom. Je nach Sportart gilt es, möglichst schnell auf die Knöpfe zu hämmern, im richtigen Rhythmus oder zum passenden Zeitpunkt zu drücken oder gar nach 'Bemani'-Art Richtungspfeile korrekt zu treffen. Grafik und Sound geben sich nichts im Vergleich zu den anderen Versionen, lediglich das Cube-Pad erweist sich als etwas unpraktisch für einige Disziplinen – trotzdem lohnt sich's für Mehrkämpfer. *us*

Beim Skisprung müsst Ihr je nach Schanzengröße entweder schnell drücken oder gut balancieren





| HERSTELLER | Konami |
|---|---|
| SYSTEM | Gamecube |
| ZIRKA-PREIS | 60 Euro |
| GRAFIK | 75% |
| SOUND | 71% |

Spielspaß **80%**

**Umfassende Sammlung unterhaltsamer Wintersport-disziplinen, allerdings technisch dezent bieder.**

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die PS2-Umsetzung wurde ein MAN!AC 3/2002, die Xbox-Fassung in MAN!AC 5/2002 getestet. Beide erhielten ebenfalls 80% Spielspaß.

ENTWICKLER: Konami Osaka, Japan (www.konami-europe.de)

# ISS 2

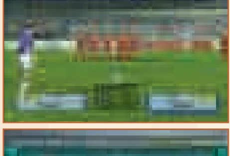


Wind und Wetter: Bei Regen beschleunigt das Leder deutlich schneller und Steilpässe landen ein ums andere Mal im Toraus.




Ausgeguckt: Frankreichs Topstürmer Henry verlädt den überraschten Torwart und schießt das Leder gekonnt zum 1:0 ins lange Eck.

*Die Gamecube-Fassung unterscheidet sich nur in Kleinigkeiten von der PS2- bzw. Xbox-Version: So müssen Nintendo-Jünger mit einem anderen Intro, dem alten Freistoß-System und einer abgewandelten Menüführung Vorlieb nehmen. Vor allem letztere nervt aber gewaltig: Der verschachtelte und unübersichtliche Aufbau sorgt für reichlich Verwirrung.*



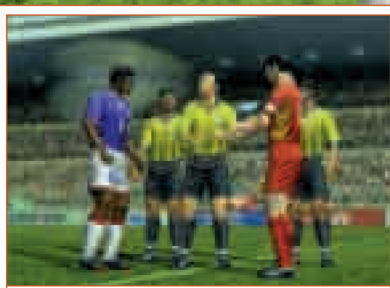


Nur für Gamecube: Freistöße ohne Schwungmeter und chaotische Menüs.

Die Rettung für ambitionierte Nintendo-Kicker naht: Nachdem sich Segas "Virtua Striker" im Importtest (MAN!AC 04/2002) nicht gerade mit Ruhm bekleckert hat, dürfte die neueste Ausgabe der zu Recht langlebigen "ISS"-Reihe selbst anspruchsvolle Spieler überzeugen.

## Bewährte Tugenden

In Sachen Spielmodi erwarten Euch die altbekannten Trainings-, Cup- und Ligavarianten. Außerdem können im Spieler-Editor eigene Fußballer zusammengeschustert und die Aufstellungen der Teams verändert werden. Die Dual-Shock-Steuerung des PS2-Bruders hat man sinnvoll aufs Nintendo-Pad übertragen: Flachpässe werden mit dem A-Button ausgelöst, die B-Taste sorgt für knallharte Schüsse, hohe Flanken schlagt Ihr durch Druck auf den X-Knopf. Noch wichtiger: Per Y-Taste spielt Ihr Eurem Stürmer einen brandgefährlichen Steilpass in den Lauf – nur so lassen sich die knallharten KI-Abwehrreihen überwinden. Beim Torschuss müsst Ihr zudem auf die Stärke-Anzeige am unteren Bildschirmrand achten: Wer zu lange drückt, ballert das Leder unkontrolliert in die gröhlende Fankurve. Egoistische Dribbelkünstler müssen ebenfalls umdenken, denn besondere Kunststückchen haben Eure Mannen nicht auf Lager und die gegnerischen Defensivspieler verstehen ihr Handwerk. Um den Blutgrätschen bzw. Rempeleien der ungemütlichen Kerle trotzdem zu entgehen, nutzt Ihr den praktischen Turbo (rechte Schultertaste) und setzt zum unwiderstehlichen Spurt an – allerdings ist Eure Kondition stark begrenzt. Hat's dennoch zu einem sehenswerten Treffer gereicht, bietet die handliche Replay-Funktion alle Möglichkeiten, den Torerfolg auch gebührend zu feiern. Angeber verewigen Ihre Erfolgserlebnisse auf der Memory Card und erstellen ihre eigene Top Ten der besten Strafraumszenen. *tk*



Der Münzwurf vor Beginn des Spiels entscheidet über die Seitenwahl bzw. den Anstoß

**DIE WM KANN KOMMEN! "ISS 2" sorgt auch auf dem Gamecube für zünftige Kicker-Stimmung. Der realistische Spielablauf setzt im Konsolensektor immer noch Maßstäbe: Flüssige Animationen, prächtige Spielzüge, schlaue Computer-Kicker und ausgefuchste Torhüter machen den Konami-Kick zu einem wahren Fußballfest. Bei keinem Konkurrenztitel freut man sich so diebisch, wenn ein gezielter Steilpaß die Betonabwehr des Gegners matt setzt und der Stürmer lässig einschiebt – in Sachen Spieldynamik und Ballphysik macht dem Bolzspaß so schnell keiner was vor. Umso ärgerlicher, dass scheinbar auch Konami vom EA-typischen Fortsetzungswahn gepackt wurde: Die marginalen Veränderungen zum Vorgänger sind eher kosmetischer Natur und können nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich hier leider nur um ein Update handelt. Der Mangel an Optionen bzw. Spielmodi (Warum gibt's keine Spielertransfers?) und die überaus trantütigen deutschen Kommentatoren stoßen ebenfalls sauer auf. Fußballbegeisterte Gamecube-Besitzer sollten aber zumindest Probe spielen.**

**Stephan Freundorfer**

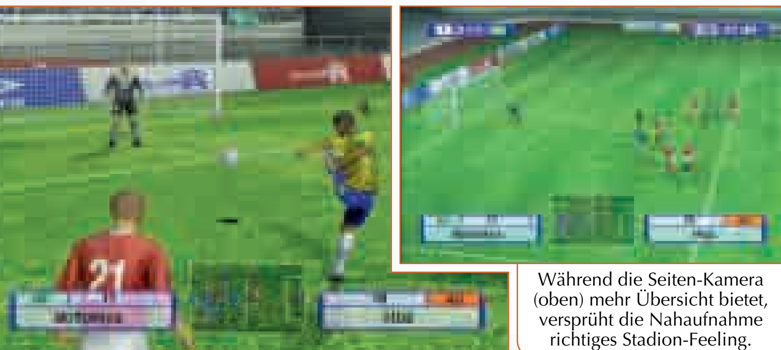


Chancenlos: In der Wiederholung betrachtet Ihr genüsslich, wie sich der Computer-Goalie vergeblich nach Eurem Schuss hechtet.

| HERSTELLER | Konami |
|---|---|
| SYSTEM | Gamecube |
| ZIRKA-PREIS | 60 Euro |
| GRAFIK | 74% |
| SOUND | 72% |
| Spielspaß | 85% |

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

**Strategische Bolzerei mit toller KI und intuitiver Steuerung, aber leider etwas magerem Umfang.**



Während die Seiten-Kamera (oben) mehr Übersicht bietet, versprüht die Nahaufnahme richtiges Stadion-Feeling.

ANDERE VERSIONEN
Die Tests der Xbox- sowie PS2-Version findet Ihr auf Seite 83.

ENTWICKLER: Z-Axis, USA (www.z-axis.com)

# Dave Mirra Freestyle BMX 2



Und noch einmal: Auch auf dem Gamecube radelt Dave Mirra mit 13 anderen Profis um die BMX-Wette. Wie bei der Xbox-Fassung erfreut Ihr Euch an zwei neuen Arealen in Venedig und Greenville, in denen Ihr im "Tony Hawk"-Stil verschiedene Aufgaben erledigt und Tricks aller Art zeigt. Abgesehen von den zwei Szenarien blieb alles wie gehabt, auf einen Mehrspieler-Modus via Splitscreen warten Trendsport-Biker also immer noch. Außerdem piesacken Euch weiterhin unsichtbare Kanten und eine etwas widerborstige Steuerung. Für BMX-Anhänger lohnt sich "Dave Mirra" dennoch, denn Spaß macht's und Konkurrenz ist (noch) nicht in Sicht. *us*



Radeln ist komplizierter als Skateboarden, denn durch die zwei Räder gerät die Landung doppelt schwer.



HERSTELLER: Acclaim
SYSTEM: Gamecube
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 78%
SOUND: 79%



Spielspaß 76%

Ordentliche Trendsport-Radelei mit vielen Tricks und guter Grafik, aber ungenauer Steuerung.



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die Xbox-Fassung wurde in MAN!AC 4/2002, die PS2-Umsetzung in MAN!AC 11/2001 getestet. Beide erhielten ebenfalls eine Spielspaßwertung von 76%.

ENTWICKLER: Konami Osaka, Japan (www.konami.com)

# ESPN International Winter Sports

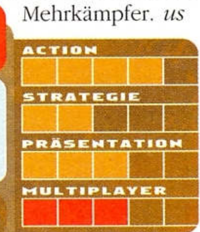
Anfang Mai ist die kalte Jahreszeit zwar endgültig vorüber, doch Gamecube-Sportler können sich immerhin mit "ESPN International Winter Sports" schon auf die nächste Schnee- und Eiszeit vorbereiten. Wie auf PS2 und Xbox tretet Ihr in zehn Disziplinen an: Neben zwei Skisprung-Varianten (nur für Männer) und Eiskunstlauf (nur für Frauen) handelt sich's dabei um Curling, Snowboard-Halfpipe, Bobfahren, Eisschnelllauf, Buckelpiste sowie Abfahrt und Slalom. Je nach Sportart gilt es, möglichst schnell auf die Knöpfe zu hämmern, im richtigen Rhythmus oder zum passenden Zeitpunkt zu drücken oder gar nach 'Bemani'-Art Richtungspfeile korrekt zu treffen. Grafik und Sound geben sich nichts im Vergleich zu den anderen Versionen, lediglich das Cube-Pad erweist sich als etwas unpraktisch für einige Disziplinen – trotzdem lohnt sich's für Mehrkämpfer. *us*

Beim Skisprung müsst Ihr je nach Schanzengröße entweder schnell drücken oder gut balancieren

HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Gamecube
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 75%
SOUND: 71%

Spielspaß 80%

Umfassende Sammlung unterhaltsamer Wintersportdisziplinen, allerdings technisch dezent bieder.



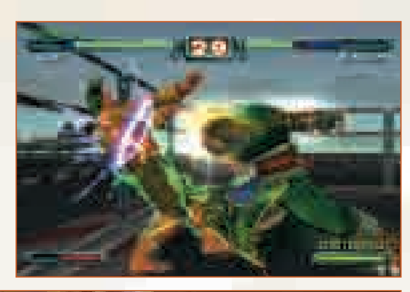
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die PS2-Umsetzung wurde ein MAN!AC 3/2002, die Xbox-Fassung in MAN!AC 5/2002 getestet. Beide erhielten ebenfalls 80% Spielspaß.

ENTWICKLER: Eighting, Japan (www.hudson.co.jp)

# Bloody Roar Primal Fury





Da schaut das Karnickel: Die animalischen Mutationen werden von sehenswerten Lichteffekten begleitet.



Immer an der Wand lang: Wer seinen Kontrahenten erstmal gegen ein Gemäuer gedrängt hat, genießt leichte Vorteile – besonders, wenn dabei auch noch in Tierform geprügelt wird.

***Klopper und Bomber:*** *Neben der "Bloody Roar"-Prügelserie ist vom alteingesessenen Entwickler Hudson vor allem die putzige Multispieler-Kracherei "Bomberman" bekannt. Allerdings sind die seligen SNES-Zeiten längst vorüber, die letzten beiden Titel "Bomberman Online" (Dreamcast) und der Rennspiel-Ableger "Bomberman Kart" (PS2) ließen sich erst gar nicht mehr in Europa blicken. Ob das demnächst für den Gamecube erscheinende "Bomberman Generations" dagegen den Sprung schaffen wird, ist noch nicht klar – wünschenswert wäre es, denn selbst Nintendo-Jünger können nicht andauernd "Mario Party" spielen...*



Während hochkarätige Serien wie "Tekken", "Virtua Fighter" und "Dead or Alive" auf der Konkurrenz-Hardware für Begeisterung sorgten, blieb Nintendo-Fans auf dem N64 nur die hauseigene Knuddelklopperei "Super Smash Bros." und zweitklassige Imitationen der großen Vorbilder. Auf dem Gamecube sieht es besser aus: Nicht nur, dass Namco eine Umsetzung von "Soul Calibur 2" angekündigt hat, dank Activision dürft Ihr Euch bereits zum Start mit "Bloody Roar: Primal Fury" gegenseitig eins auf die Mütze geben.

Auch wenn der Hudson-Prügler auf den ersten Blick wie ein normales Kampfspiel daher kommt, stecken einige einmalige Besonderheiten hinter dem Beat'em-Up: Die antretenden Martial-Arts-Könner sind nämlich nicht gewöhnliche Menschen, sondern allesamt Wergestalten – sie können sich also bei Bedarf in mächtige Tierform verwandeln. Die schnucklige Uriko etwa morpht zu einem zwar ebenfalls niedlich aussehenden, aber nichtsdestotrotz gefährlichen Killer-Karnickel. Andere Kämpfer wiederum mutieren z.B. zu leicht bekleideten Fledermäusen, wuchtigen Elefanten oder bissigen Wölfen.

Allerdings hat die Sache einen Haken: Um zum Tier zu werden, müsst Ihr erst einen Balken am unteren Bildrand durch kräftiges Treten und Schlagen auffüllen. Ist er voll, verwandelt Ihr Euch auf Knopfdruck und genießt animalische Vorteile wie z.B. langsam steigende Lebenskraft. Wollt Ihr wiederum in die besonders effektive 'Hyper Beast'-Form schlüpfen, spielt Ihr mit dem Feuer: Um diesen Zustand zu erreichen, wird Euch nämlich ein Stück von Eurer Energie abgenommen.

Die Gamecube-Fassung wurde im Vergleich zum indirekten PS2-Vorgänger "Bloody Roar 3" nicht nur grafisch aufpoliert: Dank zweier Neuzugänge sind diesmal stolze 16 Kämpfer am Start, außerdem bekamen die Kampfstätten ein Facelifting verpasst: Drei Arenen wurden deutlich vergrößert, sechs zusätzliche Lokalitäten inklusive zertrümmerbarer Wände und Böden feiern auf dem Gamecube ihre Premiere. Neben Arcade- und Time-Attack-Modus prügelt Ihr Euch durch Survival oder Team-Matches, schaltet zahlreiche Gimmicks frei und genießt die schicken Anime-Vor- und Abspänne im Filmmenü. *us*

**SO WIRD DAS NOCH WAS: War "Bloody Roar 3" auf der PS2 nur mäßig berauschend, kann das kräftig aufgebohrte "Primal Fury" schon besser gefallen. Optisch beeindrucken die blitzsaubere Bildrate und die prima gestalteten Charaktere, die sich in menschlicher wie tierischer Form in Sachen Detailreichtum nicht vor der Konkurrenz verstecken müssen. Die Arenen dagegen wirken häufig einfallslos und eine Spur zu schlicht. Selbiges gilt leider auch für das Kampfsystem: Der Verwandlungsaspekt mitsamt modifizierter Angriffspalette liefert zwar ein witziges strategisches Element, aber nicht zuletzt durch das arg hohe Tempo endet die Klopperei dennoch meist in wüstem Knopfdrücken. Gamecube-Kämpfer sollten auf jeden Fall mal reinspielen.**



**Ulrich Steppberger**






Mal schön, mal biestig: Hier verprügeln sich (Raub-)Katze und (Fleder-)Maus in Mensch- bzw. Tierform.

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant. "Bloody Roar 3" für die PS2 wurde in MAN!AC 8/2001 mit 70% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Left Field Productions, USA (www.Left.com)

# NBA Courtside



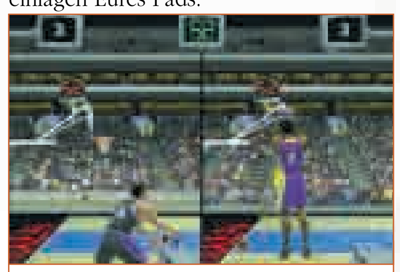
Gut Ding will Weile haben: Während andere Hersteller wie EA den Markt mit jährlichen Updates ihrer Sportspiele torpedieren, gehen die Uhren bei Nintendo wiedermal anders. Sage und schreibe vier Jahre nach dem N64-Vorgänger erscheint nun eine neue Courtside-Episode.
Mehr als genügend Zeit also, um ein pralles Basketball-Paket zu schnüren. So finden sich neben den üblichen Saison- und Play-Off-Modi noch ganze drei Zusatzspielchen. ‘Practice’ bzw. der ‘3-Point-Contest’ entpuppen sich jedoch als mäßig spannende Angelegenheit: Während Ihr in ersterem die Eigenheiten der Steuerung beigebracht bekommt, duelliert Ihr Euch in letzterem mit den besten Distanzschützen der NBA. Da macht die ‘Arcade’-Variante schon wesentlich mehr Laune. Hier stand eindeutig EAs Party-Basketball “NBA Street” Pate: Auf einem Ghetto-Hinterhof treten zwei Teams mit jeweils drei Spielern gegeneinander an – auf Realismus wird bewusst verzichtet. Regeln interessieren nicht die Bohne und die Mars-ähnliche Gravitation sorgt für schwerelose Dunking-Orgien. Auch das gängige Punktesystem setzte man außer Kraft: Am Boden werden farbige Kleckse mit einer Zahl eingeblendet. Gelingt einem Spieler von dieser Position aus ein Korb, bekommt das jeweilige Team die angezeigte Zählerzahl gutgeschrieben – Sechs-Punkte-Würfe sind hier keine Seltenheit.

## Kobe, Dirk und Co.

Wahre Basketballer lässt die sinnfreie Korbjagd allerdings gänzlich kalt. Kein Problem: Eine komplette Saison mit den Original-Mannschaften oder selbst zusammengestellten Fantasie-Kadern bietet auch für Puristen genügend Einflussmöglichkeiten. Vom einfachen Spielertausch über Team-Taktiken bis zu Starting-Five und Regelwerk könnt Ihr unzählige Features nach Euren Wünschen gestalten. Mit der Büroarbeit ist’s aber nicht getan, erst auf dem Parkett wird’s richtig ernst. Die Steuerung gibt sich innovativ: Wer seine Pässe gerne auf Knopfdruck an den Mann bringt, sollte umdenken, Zuspiele werden nämlich mit dem C-Stick ausgeführt. Ein Druck in die gewünschte Richtung genügt – ungewohnt, aber letzlich sehr sinnvoll. Außerdem spürt Ihr beim Dribbeln jeden Aufprall des Balls durch dezente Rütteleinlagen Eures Pads.



Gib mir den Ball: Unterm Korb freistehende Spieler heben die Hand. Wenn Ihr jetzt passt, folgt ein spektakulärer Alley-Oop.



Beim spannenden ‘3-Punkte-Duell’ kommt’s auf die richtige Mischung aus Tempo, Wurfgenauigkeit und Glück an.



Fast wie im Fernsehen: Automatische Wiederholungen sorgen für die richtige Basketball-Atmosphäre.

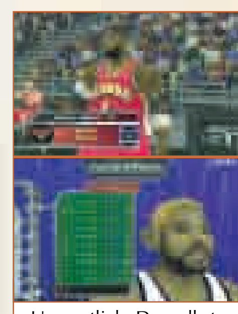


Mit dem Rücken zur Wand: Durch Drücken der rechten Schultertaste lasst Ihr Euren Center am Rand der Zone aufposten.

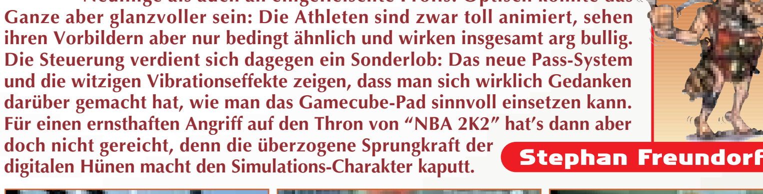
Ansonsten wurde auf bewährte Kontrollen zurückgegriffen: Für Würfe, Steal-Versuche, Blocks, Rebounds, Spielerwechsel und coole Crossover-Dribblings reicht jeweils ein simpler Knopfdruck. Wenn die gegnerische Defense mal partout nicht zu überwinden ist, hilft eine fliegende Taktikänderung per Digi-Kreuz oder der Griff zum ‘Adrenalin-Button’ (linke Schultertaste). So gibt der ballführende Spieler gehörig Gas und verleiht Euren Sieg-Ambitionen mit krachenden Dunks Nachdruck. Leider steigt auf diese Weise auch die Wahrscheinlichkeit, dass der Athlet überdreht und Fouls am Fließband produziert. Behaltet bei allen Aktionen auf jeden Fall die Momentum-Anzeige im Auge: Jeder Wurferfolg verschiebt die Stimmung zu Euren Gunsten und sobald der Balken blinkt, sind die Korbjäger kurzzeitig mit deutlich erhöhten Statistikwerten unterwegs. Klar, dass die Zuschauer jetzt erst recht ausflippen und die amerikanischen TV-Sprecher Euer Team als kommenden NBA-Meister feiern. *tk*

### *Frankensteins*

***Monster ist nichts gegen die abgefahrenen Spieler, die sich mit dem umfangreichen Editor erstellen lassen. So viele Optionen gab’s bisher höchstens in Wrestling-Titeln: Von der ungepflegten Afro-Frisur mit schicken Koteletten über zünftige Seemanns-Tattoos bis zur flauschigen Körperbehaarung lässt sich jedes noch so kleine Detail modifizieren. Außerdem könnt Ihr sämtliche Muskel am Körper eures sportlichen Meisterwerks einzeln aufblasen und so einen Fleischberg schaffen, der Arnold Schwarzenegger noch älter aussehen lässt, als er es ohnehin schon ist.***

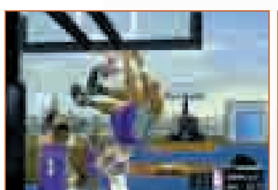


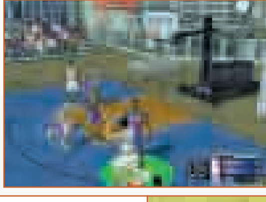
Unsportlich: Der selbstgebastelte Fleischklops hat mit Übergewicht zu kämpfen.

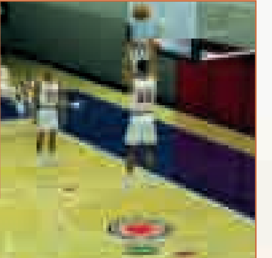


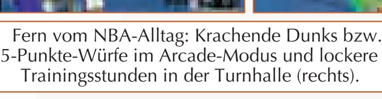
**HE’S ON FIRE! Die vierjährige Konsolen-Abstinenz hat “Courtside” gut getan – löblicherweise denkt man sowohl an Basketball-Neulinge als auch an eingefleischte Profis. Optisch könnte das Ganze aber glanzvoller sein: Die Athleten sind zwar toll animiert, sehen ihren Vorbildern aber nur bedingt ähnlich und wirken insgesamt arg bullig. Die Steuerung verdient sich dagegen ein Sonderlob: Das neue Pass-System und die witzigen Vibrationseffekte zeigen, dass man sich wirklich Gedanken darüber gemacht hat, wie man das Gamecube-Pad sinnvoll einsetzen kann. Für einen ernsthaften Angriff auf den Thron von “NBA 2K2” hat’s dann aber doch nicht gereicht, denn die überzogene Sprungkraft der digitalen Hünen macht den Simulations-Charakter kaputt.**

**Stephan Freundorfer**



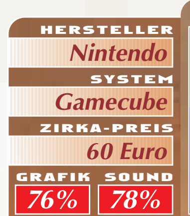






Fern vom NBA-Alltag: Krachende Dunks bzw. 5-Punkte-Würfe im Arcade-Modus und lockere Trainingsstunden in der Turnhalle (rechts).

| HERSTELLER | Nintendo |
|---|---|
| SYSTEM | Gamecube |
| ZIRKA-PREIS | 60 Euro |
| GRAFIK | 76% |
| SOUND | 78% |
| Spielspaß | 81% |

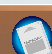







ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

**Spaßige Arcade-Korbjagd mit toll animierten Sportlern und ausgeklügelten Steuerungsfinessen. Profis stören sich am simplen und unrealistischen Spielablauf.**

ANDERE VERSIONEN
Der N64-Vorgänger wurde in MAN!AC 07/1998 mit 80% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: CRITERION, ENGLAND (WWW.CRITERIONSTUDIOS.COM)

# Burnout



Wer in "Burnout" auf Verkehrsregeln achtet, kommt nicht weit: Bei Criterions Raserei saust Ihr zwar zusammen mit drei Konkurrenten über 14 Rundstrecken, die allesamt auf öffentlichen Straßen basieren, doch es gilt das gleiche typische Arcade-Motto – nur wer rücksichtlos Vollgas fährt, hat eine Siegchance.



Entspannte Lage: Wenn sich der Normalverkehr so gesittet wie hier verhält, kommt Ihr noch problemlos durch.

Dummerweise habt Ihr aber nicht nur mit Euren Kontrahenten und der Kursführung zu kämpfen, sondern müsst auch noch auf den zivilen Straßenverkehr achten: Der tuckert nämlich unbeeindruckt von Eurem Wettkampf herum und kommt Euch öfters mal in die Quere – gerade Kreuzungen werden so zum ständigen Nervenkitzel. Kollisionen sollten tunlichst vermieden werden, denn so entstandene Zwangspausen sorgen im Handumdrehen für Probleme mit dem nicht selten knappen Zeitlimit.



Glück gehabt: An Kreuzungen werdet Ihr regelmäßig das Opfer von unausweichlichen Kollisionen.

Im Zweier-Splitscreen fahren auf Wunsch auch zwei CPU-Autos mit

Mutige Fahrer werden jedoch auch belohnt: Seid Ihr in halsbrecherischem Tempo im Gegenverkehr unterwegs, driftet spektakulär oder überholt besonders knapp, füllt sich ein Turbobalken, mit dem Ihr eine Weile noch schneller losbraust. Neben Einzelrennen und Meisterschaften könnt Ihr natürlich auch zu zweit im Splitscreen ran. *us*

**Spielspaß 81%**

Feiner Geschwindigkeitsrausch mit kleinen Mängeln: Trotz guter Kontrolle sorgen häufige Unfälle für Frustgefühle.

HERSTELLER: Nintendo
SYSTEM: Gamecube
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 82% SOUND: 73%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER





ANDERE VERSIONEN

Die PS2-Fassung bekam in MAN!AC 12/2001 81% Spielspaß.

**LUST AUF FRUST:** Sieht man von der Grafik ab, die nun nicht mehr durch PS2-übliches, augenunfreundliches Flimmern geplagt wird, gleicht sich "Burnout" auf beiden Konsolen wie ein Ei dem anderen. Somit bleiben die guten Seiten wie das rasende Tempo und die schick designten Strecken ebenso erhalten wie die Problempunkte: Immer noch lauft Ihr ständig Gefahr, urplötzlich und ohne richtige Ausweichmöglichkeit von eigentlich unbeteiligten Zivilfahrzeugen abgeschossen zu werden – das passiert zwar gelegentlich auch den CPU-Gegnern, doch die haben trotzdem gerade zum Rennende hin weniger Probleme damit. Seid Ihr gewillt, dieses Frustpotenzial hinzunehmen, liefert "Burnout" spannende Rennunterhaltung.

Ulrich Steppberger

ENTWICKLER: NEVERSOFT, USA (WWW.NEVERSOFT.COM)

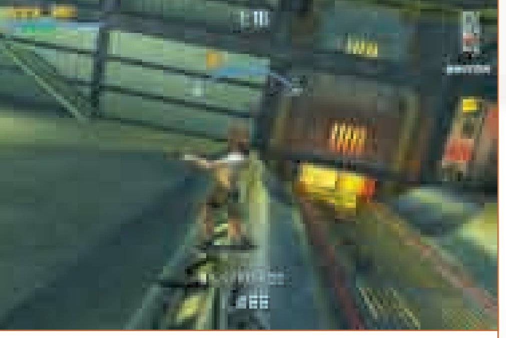
# Tony Hawk´s Pro Skater 3

***Sportlerwahn:*** *Der dritte Tony ist sicher nicht der letzte: Die Entwicklung an Teil 4 wurde bereits begonnen, selbst für die fünfte Folge sollen bereits erste Planungen laufen. Wem das noch zu lange dauert, für den hält Activision demnächst selbst abwegige Trendsportarten wie Wakeboarding bereit...*



Activision macht den O2-Grand-Slam voll: Mit dem Gamecube kommt nun die letzte bislang noch unbeglückt gebliebene Konsole in den Genuss einer "Tony Hawk 3"-Umsetzung.

Erwartungsgemäß brettelt Ihr mit einem der zwölf Profis oder einem Eigenbau-Skater durch die Xbox- resp. Ps2-bekannten acht Levels von der aufgeheizten Gießerei bis hin zum verschneiten Kanada: Durch das Ausführen von zahllosen Flip-, Grind- und Grabkombos hortet Ihr eifrig Punkte. Andere Aufgaben wie das Sammeln von Buchstaben, die Suche nach einem versteckten Videoband oder das Aktivieren bestimmter Schalter sorgen ebenso für die nötige Abwechslung wie ein Editor, mit dem Ihr eigene Skateparks zusammenstöpselt.



Allein unter Männern: Elissa Steamer ist die einzige Amazone im "Tony Hawk 3"-Skaterfeld.

Fleißige Parkbauer können ihre Eigenkreationen wie hier auch zu zweit im Splitscreen durchrollen

Wem das nicht reicht, der krallt sich einen Kumpel für mehrere Splitscreen-Modi wie Graffiti, Punktejagd und diverse Tag-Varianten. *us*

**Spielspaß 88%**

Der Skateboard-Primus überzeugt auch auf dem Gamecube mit schicker Grafik, ausgefeilten Levels und guter Steuerung.

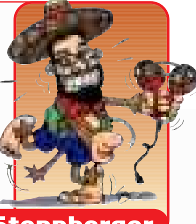
HERSTELLER: Nintendo
SYSTEM: Gamecube
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 79% SOUND: 83%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Alle anderen aktuellen Konsolen wurden bereits mit Umsetzungen bedacht.

**ÜBERRASCHUNGEN BLEIBEN BEI "TONY HAWK 3"** auf dem Gamecube erwartungsgemäß aus: Noch immer kann der Skatergott seine Vormachtstellung im Trendsport-Genre problemlos verteidigen, auf Nintendos Würfel spielt sich das Rollbrett-Epos prinzipiell ebenso tadellos wie auf PS2 und Xbox – allerdings ist das Pad mit seinem kleinen Steuerkreuz und der nicht gerade idealen Knopfanordnung für ungeübte Skater wahrlich nicht ideal. Auch bei der Grafik hätte ich angesichts der Hardware-Power mehr erwartet, denn immer wieder kommt das Bild leicht ins Ruckeln. Wer als Nintendo-Fan endlich vernünftig skaten will, kann dennoch vorbehaltlos zugreifen, denn am Spielspaß rütteln diese kleinen Mängel wenig.



Ulrich Steppberger

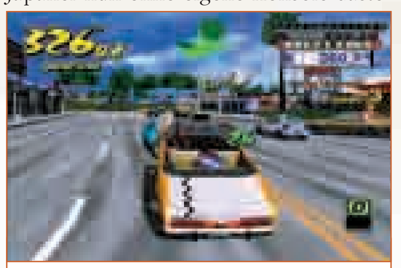
ENTWICKLER: Acclaim Cheltenham, England (www.acclaim.de)

# Crazy Taxi



Wir erinnern uns: Um "F355 Challenge" veröffentlichen zu können, musste Sega u.a. die Umsetzungsrechte zu "Crazy Taxi" an Acclaim abgeben. Und während die Japaner nun ohne eigene Konsole dastehen, hat auch Acclaim schon längst keine Ferrari-Lizenz mehr – aber dafür immer noch "Crazy Taxi", das nun auch noch auf dem Gamecube erscheint.

Spielerisch hat sich nichts geändert: Wie gehabt saust Ihr mit einem von vier Taxifahrern durch zwei kalifornisch angehauchte Städte und haltet Ausschau nach Passagieren. Habt Ihr einen Kunden aufgesammelt, nennt dieser sein Ziel, wohin Ihr so schnell wie möglich und ohne Rücksicht auf Verluste brettert. Schafft Ihr die Fahrt in der vorgegebenen Zeit, winken ein saftiges Trinkgeld und wertvolle Bonussekunden – ist die Zeit auf Null, heißt's 'Game Over'. Für Abwechslung sorgt der 'Crazy Pyramid'-Modus, bei dem Ihr an einer Sammlung von Minispielen wie ein Skischanzenspringen oder Autokegeln teilnehmt. *us*



Bist du nicht willig, fahr' ich dich platt: Allerdings wirken sich Frontalunfälle nicht gerade gut für Euren Zeitvorrat aus.



Auch ruhender Verkehr ist vor Euch nicht sicher: Geht's über den Parkplatz flotter, rempelt Ihr Euch einfach durch.

Bei den 'Crazy Pyramid'-Übungen bringt Ihr u.a. riesige Ballons zum Platzen.

**DER ZAHN DER ZEIT** nagt an "Crazy Taxi", ganze zwei Jahre nach dem Dreamcast-Debüt wagen sich Gamecube-Jünger das erste Mal hinters Steuer. Eine Menge Spaß macht die respektlose Autorüpelei zweifellos auch heute noch: Bis Ihr die beiden Stadtgebiete für Rekordfahrten nutzen könnt, vergeht einiges an Zeit. Auch die Bonusspiele locken mit abwechslungsreichen Aufgaben und gehöriger Motivation, erbrachte Leistungen immer wieder zu übertrumpfen. Während aber die punkige Musik und die witzigen Soundeffekte kaum Alterungserscheinungen zeigen, hätte ich mir bei der Grafik eine Feinpolitur gewünscht: Pop-Ups sollte es auf dem Cube eigentlich nicht geben. Besitzer einer früheren Variante sparen sich's, Neukäufer sind prima bedient.

**Ulrich Steppberger**



| HERSTELLER | Nintendo |
|---|---|
| SYSTEM | Gamecube |
| ZIRKA-PREIS | 60 Euro |
| GRAFIK | 74% |
| SOUND | 83% |

**Spielspaß 85%**

Urige Taxifahrer-Hatz, die trotz hohem Alter auch auf der neuen Nintendo-Konsole für reichlich Laune sorgt.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Die Tests für PS2 und Dreamcast findet Ihr in MAN!AC 7/2001 bzw. 4/2000.

ENTWICKLER: Ubi Soft Montreal, Kanada (www.ubisoft.de)

# Batman Vengeance



Wer die Fledermaus auf PS2 und Xbox links liegen gelassen hat, kann sich vielleicht für die Gamecube-Variante erwärmen: In der Rolle des fragwürdig kostümierten Retters von Witwen und Waisen durchstreift Ihr nach strengem Skript des Spiels die düstere Kulisse von Gotham City und legt Euch mit allerlei Comic-Halunken (Joker & Co.) an. Neben Prügeleien, Herumschleudern von Batarangs und waghalsiger Schwingerei über tödliche Häuserschluchten dürft Ihr zur Abwechslung auch mal in den Batwing steigen und in einer nervtötenden Flugsequenz die Bösewichte verfolgen.

Soviel Publikum hatte Joker noch nie: Nach PS2 und Xbox treibt er nun auf dem Gamecube seine Späße.

Dass das ganze nur bedingt Spaß macht, liegt wie bei den identischen PS2- und Xbox-Varianten an mangelnder spielerischer Freiheit, teils übler Kameraführung und innovationslosem Design. Einzig die gelungene Präsentation entschädigt den geneigten Batman-Verehrer. *sf*

HERSTELLER: Ubi Soft
SYSTEM: Gamecube
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 69% SOUND: 80%

Spielspaß 64%

**Batman, zum Dritten: Atmosphärisch gestaltete Umsetzung der TV-Lizenz mit Macken im Spieldesign.**





ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

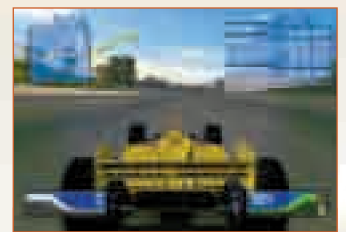
ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 1/2002, die Xbox-Variante in MAN!AC 5/2002 mit demselben Ergebnis getestet.

ENTWICKLER: Bam Entertainment, USA (www.bam4fun.com)

# Driven



Lizenzen sind teuer und müssen deshalb ausgeschlachtet werden: Obwohl bereits die PS2-Version von "Driven" weltweit einhellig das Prädikat 'Schrottreif' erhielt, schiebt Bam respektive Ubi nun eine Gamecube-Variante nach. Immer noch schlüpft Ihr in den Overall der Kinocharaktere und besteht in einem nett präsentierten Film-Modus diverse Fahrprüfungen. Zusätzlich heizt Ihr mit Eurem Indy Car über acht Kurse in aller Welt. Allerdings wollen die meisten davon erst in der Arcade-Variante bei drei Meisterschaften freigespielt werden – was zum Drama ausartet, weil sich



Im Temporausch 'Zone' verschwimmt das Bild etwas – allerdings ist der Effekt nicht so heftig wie auf der PS2.

die Handhabung weder realistisch noch arcadelastig, sondern einfach nur unfair gestaltet. Zudem ist die Kursführung einiger Strecken unter aller Kanone – die Aneinanderreihung enger, von Wänden eingefasster 90°-Kurven ist für Formel-Fahrer die Hölle. So nervt das Ganze, trotz nachgiebigerer Physik als auf der PS2, auch auf der Nintendo-Konsole nach kurzer Zeit. *sf*

HERSTELLER: Ubi Soft
SYSTEM: Gamecube
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 66% SOUND: 71%

Spielspaß 40%

**Von der Idee her nicht uninteressante Filmumsetzung, die schwer an Mängeln bei Physik und Kursdesign leidet.**

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 3/2002 mit 39% Spielspaß getestet.

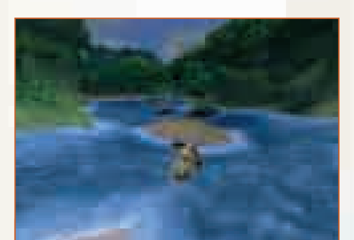
ENTWICKLER: Ubi Soft Montreal, Kanada (www.ubisoft.de)

# Tarzan Freeride



Nicht nur Acclaim bevorzugt die Rundumschlagstrategie bei Spieleveröffentlichungen, auch die Franzosen von Ubi Soft werfen ihre Titel für möglichst viele Konsolen auf den Markt: So werden nun ein paar Monate nach PS2-Besitzern auch Disney-Fans mit Nintendo-System durch "Tarzan Freeride" beglückt.

Geändert hat sich erwartungsgemäß nichts, wie gehabt steuert Ihr den Dschungelheld, der an Lianen durch die Gegend schwingt oder auf reißenden Strömungen als Surfer sowie Wasserskifahrer antritt. Dazu gesellen sich obligatorische Jump'n'Run-Passagen, durch gut getimte Knopfdrücke zu bekämpfende Obermotze sowie ein gewagter Bungee-Sprung: Hier stürzt Ihr Euch



Ein Mann und sein Brett: Zur schnelleren Flussbewältigung schnappt sich Tarzan kurzerhand ein Stück Holz.

mit einer Liane gesichert nach unten und achtet darauf, während dem Fall nicht an Gebüsch oder Felsvorsprüngen hängen zu bleiben.

Während die Dschungelklänge gefallen, fällt die biedere Grafik für Cube-Verhältnisse sehr schlicht aus – das Spiel bleibt ein netter Zeitvertreib für zwischendurch, der eher jüngere Semester anspricht. *us*

HERSTELLER: Ubi Soft
SYSTEM: Gamecube
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 67% SOUND: 78%

Spielspaß 76%

**Geradliniges Jump'n'Run mit gewitzten Actioneinlagen, aber technisch nüchtern und ohne Überraschungen.**

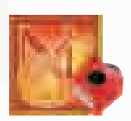


ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 1/2002 getestet (Abwertung auf 76%).

ENTWICKLER: Ubi Soft, Frankreich (www.ubisoft.de)

# Donald Duck Quack Attack



Wem der Titel bereits bekannt vorkommt, der ist auf der richtigen Fährte: Bereits vor über einem Jahr ließ Ubi Soft das schlichte Jump'n'Run um den Disney-Erpel auf damals gängige Heimkonsolen los. Und damit's zum Gamecube Start wenigstens ein paar Hüpfspiele gibt, haben die geschäftigen Franzosen die angestaubte Comic-Versoftung nochmal reaktiviert. Entsprechend ist auf Nintendos Hightech-Würfel alles beim alten geblieben: Auf der Suche nach seiner entführten Herzdame Daisy durchspringt der cholerische Enterich knapp zwei Dutzend, abwechselnd zwei- und dreidimensional

"Crash Bandicoot" lässt grüßen: Auch Matrosen-Erpel Donald hüpft auf festgelegten Polygon-Pfaden.

scrollende Welten. Ähnlich Genre-Kollege "Crash Bandicoot" ist Donalds Rettungsaktion dabei auf vorgegebene Pfade festgelegt. Cartoon-Fieslinge werden wahlweise mit einem gezielten Schädelhüpfer oder einem Flügelhieb außer Gefecht gesetzt.

Auch auf dem Gamecube macht das traditionelle Gespringe Spaß, bietet Genre-Fans aber nichts Neues. *cg*

HERSTELLER: Ubi Soft
SYSTEM: Gamecube
ZIRKA-PREIS: 60 Euro
GRAFIK: 57% SOUND: 62%

Spielspaß 70%

**Schmucklose Umsetzung des bekannten Comic-Hüpfers: Spielerisch in Ordnung, aber arg innovationslos.**

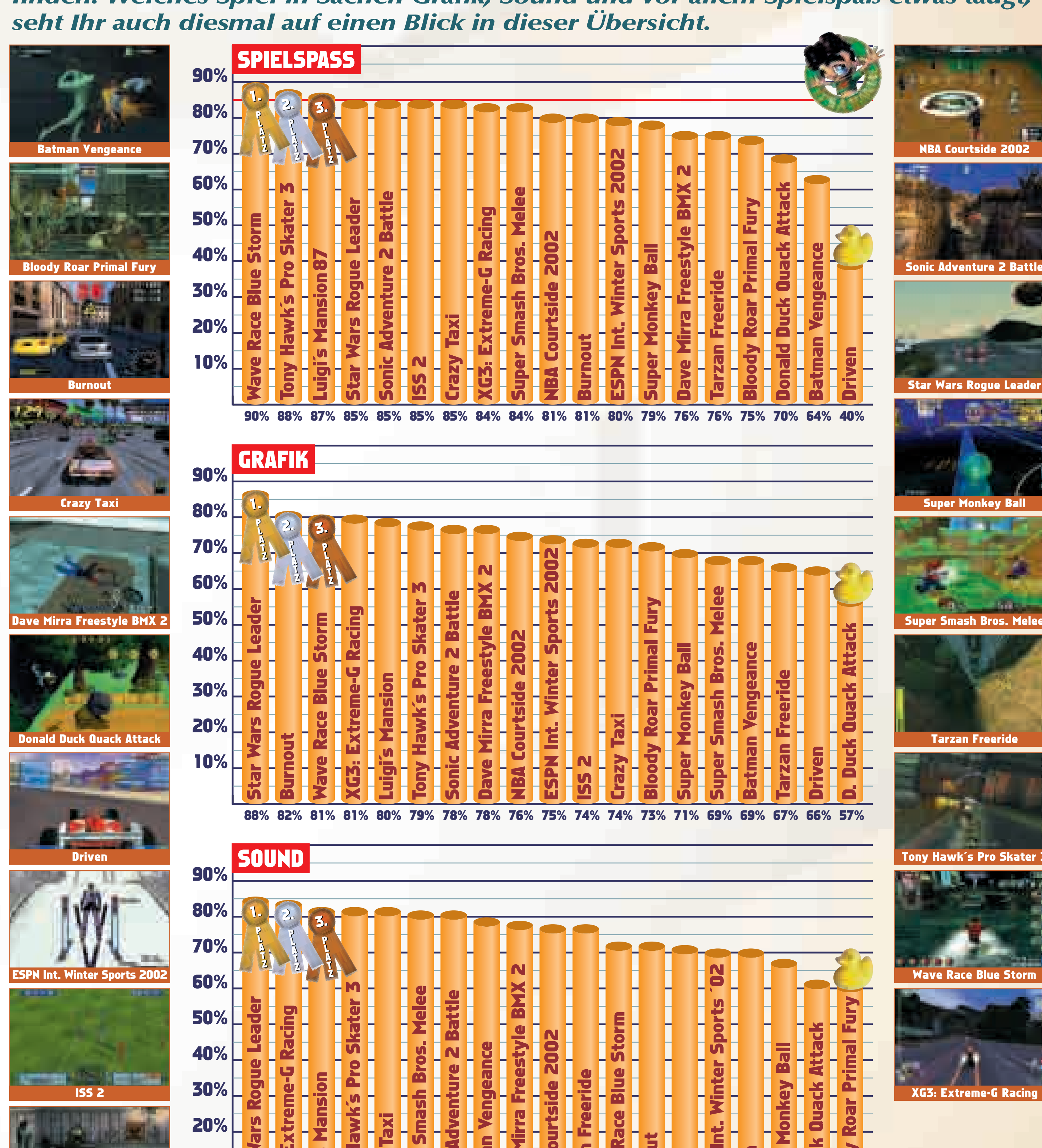
ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

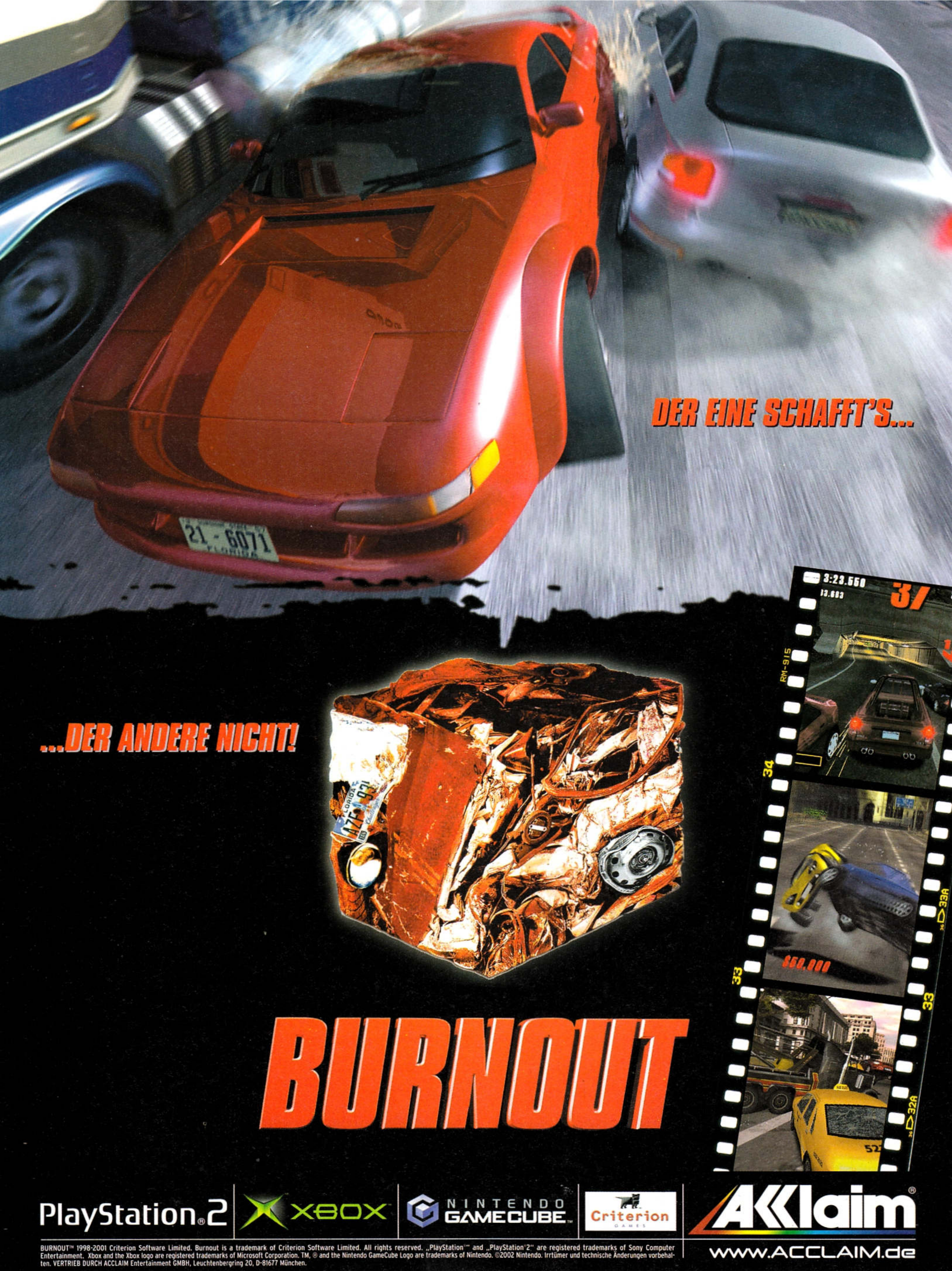
ANDERE VERSIONEN
Der Erpel hüpfte bereits auf PSone und N64 (MAN!AC 1/2001) sowie Dreamcast und PS2 (MAN!AC 2/2001) herum und wird auf allen Plattformen auf 70% abgewertet.

# Jede Menge Würfelspiele

## Alle 19 Gamecube-Spiele statistisch erfasst

***Zum Gamecube-Start bekommen Nintendo-Fans Masse und Klasse serviert: Mit stolzen 19 Spielen rangeln fast genauso viele Titel um die Käufergunst wie vor zwei Monaten bei der Xbox – allerdings sind darunter deutlich mehr Umsetzungen zu finden. Welches Spiel in Sachen Grafik, Sound und vor allem Spielspaß etwas taugt, seht Ihr auch diesmal auf einen Blick in dieser Übersicht.***

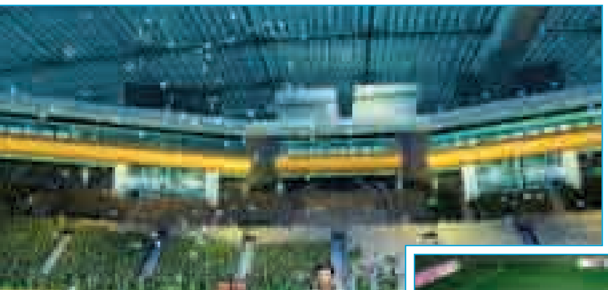



DER EINE SCHAFFT'S...
...DER ANDERE NICHT!
BURNOUT
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
Criterion GAMES
Acclaim
WWW.ACCLAIM.de
BURNOUT™ 1998-2001 Criterion Software Limited. Burnout is a trademark of Criterion Software Limited. All rights reserved. „PlayStation"" and „PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. TM, ® and the Nintendo GameCube Logo are trademarks of Nintendo. ©2002 Nintendo. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenbergring 20, D-81677 München.

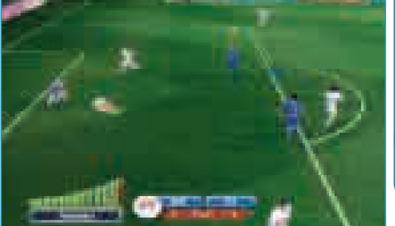
**ENTWICKLER:** EA Sports, Kanada (www.easports.com)

# FIFA WM 2002





Der Einmarsch: Bei der Atmosphäre kann "FIFA WM 2002" niemand das Wasser reichen.



Starspieler im Team besitzen je eine Superaktion: Mal kommen Pässe hundertprozentig an, mal sind die Schüsse mega-kraftvoll.

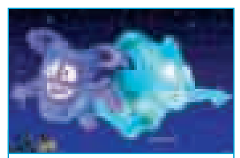


Wer fleißig TV-Fußball sieht, wird manche Sportler wiedererkennen (alle drei Bilder Xbox)

Wenn der deutsche Profifußball seinen vierjährlichen Betriebsausflug startet, darf EA Sports natürlich nicht fehlen: Gleich auf vier Konsolen dürft Ihr an der WM in Korea und Japan teilnehmen – allerdings müsst Ihr auf die Bewertung von Gamecube- und PSone-Fassung mangels Testversion bis zur nächsten MAN!AC warten.
Hört man den Titel "FIFA Weltmeisterschaft 2002", so kann man sich eigentlich schon denken, was auf der Xbox- bzw. PS2-DVD drauf ist und wie sich's spielt: Richtig, EA Sports verschafft Euch das Vergnügen, mit den Original-Teams an den asiatischen Originalschauplätzen um den Thron des internationalen Fußballs zu kämpfen – und das mit typischer "FIFA"-Handhabung. Soll heißen: Über die flott erlernbare Steuerung passt, flankt, sprintet und schießt Ihr, dank des mit dem letzten Update "FIFA 2002" eingeführten neuen Passsystems legt Ihr das Leder in den Lauf Eurer Teamkameraden. Natürlich dürfen auch Trickserеien wie Übersteiger sowie Tacklings oder gröbere Grätschen nicht fehlen.
Getan hat sich was bei den Modi – allerdings im negativen Sinne. Allein Freundschaftsspiele und der WM-Wettbewerb sind geboten, Ligensysteme oder weitere Pokale sucht Ihr vergebens. Wenigstens werden dem Fan neun Teams zugestanden, die sich zwar nicht für die Schlussrunde qualifiziert haben, aber dennoch wählbar sind. Zusätzliche Mannschaften verdient Ihr Euch durch den Gewinn der Trophäe in den vier verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Zumindest in der Präsentation hat "FIFA" zugelegt: Auf beiden Konsolen brodeln die Stadien, Konfetti und Klopapierrollen fliegen aufs Feld, die Fans jubeln auf den Rängen, Fahnen werden geschwenkt, tausendkehliger Jubel erfüllt die Arena. Hört Ihr genau hin (und schaltet den unwichtigen 08/15-Kommentar ab), vernehmt Ihr Rufe der fein animierten Sportler in der jeweiligen Landessprache. Der Schiedsrichter hat übrigens dazu gelernt und wartet etwas mit dem Pfiff, um einen möglichen Vorteil zu geben. *sf*



Nach tollen Szenen liefert Euch EA Sports ein packendes Replay – hier punkten die Deutschen gegen Saudi-Arabien (Xbox).

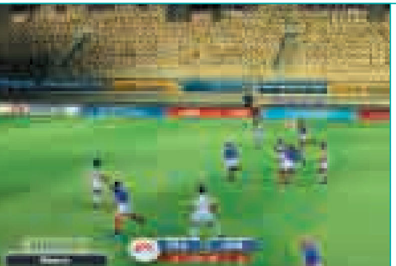


Die skurrilsten Maskottchen der WM-Historie: Die Spheriks.

***Zumindest einen Rekord** kann man schon vor Beginn der WM 2002 notieren: Die offiziellen Maskottchen der Weltmeisterschaft sind wohl die ungewöhnlichsten in der Fußballgeschichte. Die drei sogenannten 'Spheriks' – gummibärenbunte Phantasiewesen – stehen für Energiepartikel in der Atmosphäre (was auch immer das mit dem runden Leder zu tun haben soll). Über eine Million Fans weltweit beteiligten sich an der Namenssuche für die drei Knuddelviecher: Der größere, clevere Trainer heißt nun Ato, seine beiden Schützlinge Nik und Kaz. Auf der DVD findet Ihr unter dem Punkt 'Bonusmaterialien' eine geränderte Episode ihrer Abenteuer.*

**SCHICKE ABZOCKE: Wow, Atmosphäre kommt beim Spielen der EA-WM ja schon auf. Großaufnahmen beim Einmarsch der herrlich animierten Originalkicker (die allerdings nur partiell identifizierbar sind), orchestrale Hymnen, wogende Zuschauerkulissen und liebevoll gestaltete Stadien versetzen Euch bereits Wochen vor dem Anpfiff in Weltmeisterschafts-Taumel. Diese Szenerie gepaart mit der typisch hervorragenden Spielbarkeit beschert Euch ein Fußballfest der Oberklasse. Allerdings hat "FIFA WM 2002" einen dicken Haken: Lässt sich die Innovationslosigkeit (bis auf mikroskopische Details) noch verschmerzen, verärgert den geneigten Fan die sinnlose Einsparung von allerlei Modi und Optionen des Vorgängers. Außer der WM-Endrunde gibt's keinen Wettbewerb, selbst der Spieler-Editor fiel welcher Logik auch immer (Profitgier?) zum Opfer. Und während die Xbox-Variante optisch sowieso schon etwas mehr hermacht, läuft sie im Gegensatz zur PS2-Version auch flüssig. Allerdings hat EA versprochen, dass das Geruckel noch ausgemerzt wird – die Wertung erfolgt deshalb unter Vorbehalt.**

**Stephan Freundorfer**





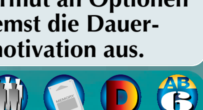
Die PS2-Fassung steht der Xbox-Variante nicht viel nach: Allerdings ist die Optik nicht ganz so brillant, zudem ruckelte unsere frühe Testversion noch kräftig.



**HERSTELLER** Electronic Arts
**SYSTEM** PS2
**ZIRKA-PREIS** 60 Euro
**GRAFIK** 84% **SOUND** 76%

**Spielspaß 85%**
Leichtgängiger Kick mit toller WM-Atmosphäre. Die Armut an Optionen bremst die Dauermotivation aus.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER





**HERSTELLER** Electronic Arts
**SYSTEM** Xbox
**ZIRKA-PREIS** 69 Euro
**GRAFIK** 84% **SOUND** 82%

**Spielspaß 86%**
Auch hier etwas wenig Quantität fürs Geld, dafür ein Quentchen hübscher als die PS2-Version und mit stabiler Bildrate.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



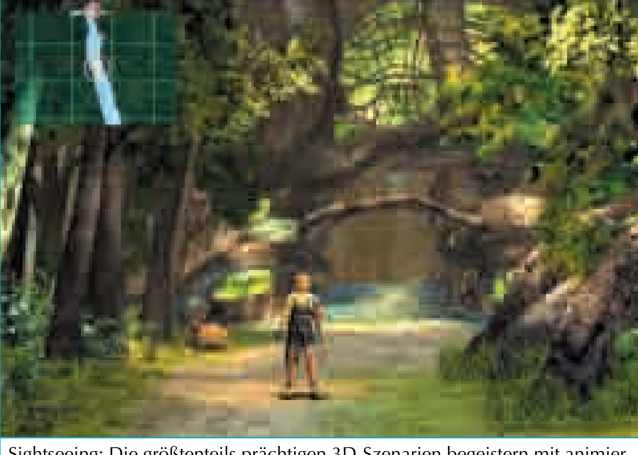





ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger "FIFA 2002" wurde in MAN!AC 12/2001 mit 90% Spielspaß getestet. Die Gamecube- und PSone-Fassungen erscheinen in Kürze.

ENTWICKLER: SQUARESOFT, JAPAN (WWW.PLAYONLINE.COM)

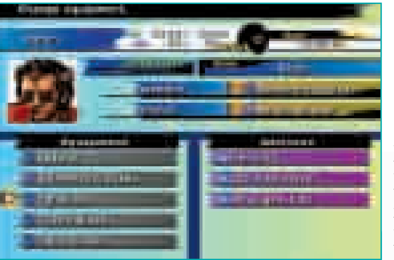
# Final Fantasy 10



Sightseeing: Die größtenteils prächtigen 3D-Szenarien begeistern mit animierten Elementen wie wogenden Bäumen oder rauschenden Wasserfällen.




Jedem Helden sein Talent: Meisterdiebin Rikku versteht sich nicht nur aufs Monsterbestehlen und Kistenknacken, nur sie kann im Kampf bestimmte Hilfs-Items einsetzen.



Schwert nach Maß: Später dürft Ihr Waffen und Rüstung im Austauch gegen Items mit Spezial-Fertigkeiten versehen.

Lang hat's gedauert, nun bringt Sony endlich Squaresofts Rollenspiel-Hoffnung für den hauseigenen 128-Bitter nach Europa. Trotz fürstlicher Konvertierungszeit (die Japaner vergnügen sich bereits seit etwa einem Jahr mit dem Abenteuer, in den USA lag die DVD pünktlich zum letzten Weihnachtsfest unter ungezählten Tannenbäumen) und entgegen ursprünglicher Ankündigung hat man sich eine komplette Lokalisierung allerdings gespart. PAL-Zocker lauschen gelungener englischer Sprachausgabe, optional lassen sich deutsche Untertitel einblenden. Als ausgleich für die Spar-Umsetzung kommen wir in den Genuss einiger spielerischer Verbesserungen, die bislang exklusiv in der nur in Japan erschienenen "International"-Edition zu finden waren, sowie einer netten Bonus-DVD.

## Verloren in Spira

Erzählt wird die Geschichte des blondhaarigen Jünglings Tidus, einem Starspieler in der futuristischen Sportart Blitzball. Zwei Manschaften schwimmen dabei in einer gigantischen, mit Wasser gefüllten Glaskugel, und versuchen, eine Fußball-große Kugel ins Tor des gegnerischen Teams zu schleudern. Im späteren Spielverlauf dürft Ihr auch persönlich an einer Partie des feucht-fröhlichen Ballsports teilnehmen (siehe Randspalte), zu Beginn von "Final Fantasy 10" müsst Ihr Euch noch mit einer fulminanten Render-Sequenz zufrieden geben. Doch inmitten des FMV-Matches ereignet sich Ungeheuerliches: Urplötzlich walzt eine gigantsiche Flutwelle auf Tidus' Heimatstadt Zanarkand zu. Selbst massive Bauten werden wie Spielzeughäuser zermalmt, ganze Hundertschaften Unschuldiger in den Tod gespült – nur Tidus wird von der mysteriösen Kraftdemonstration nicht ins Grab, sondern an die Küsten einer fremden Welt mit Namen Spira gespült.

Kurioserweise ist den leidgeprüften Menschen dort die fatale Macht ebenfalls bekannt. Alle zehn Jahre fällt der 'Sin' getaufte Schrecken Tod und Verderben bringend über die Länder Spiras her. Einzige Verteidigungsmöglichkeit: Auf einer entbehrungsreichen Pilgerfahrt muss ein außerwähltes Medium in über ganz Spira verteilten Tempeln nach den mächtigen 'Bestia' ("Final Fantasy"-Veteranen



In den Tempeln der Bestia fordern teils knackige Rätsel Hirnschmalz, wenngleich es mit Logik nicht immer weit her ist.


Wie von den letzten Episoden gewohnt, lässt Euch auch "Final Fantasy 10" nur wenig Forscherfreiraum. Dafür nerven Euch die Zufallskämpfe nicht mehr mit Endlos-Ladezeiten und laufen angenehm flott ab.


Die Zeit der Zelte ist vorbei: Die Speicherkristalle kurieren nun automatisch und kostenfrei Eure Truppe.

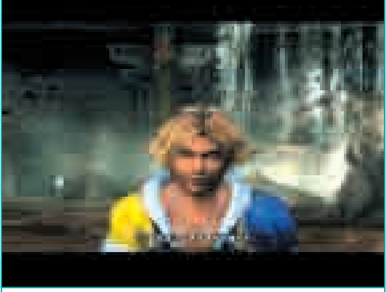
u.a. als 'Guardian Forces' bekannte mystische Dämonen) suchen. Nur die vereinten Kräfte dieser geheimnisvollen Wesen vermögen, Sin zurück zu treiben und den Menschen für einige Zeit den Frieden zu geben. Die sanftmütige Yuna ist eine dieser prädestinierten Helden. Mitsamt einer bunt zusammengewürfelten Horde von Beschützern (siehe Kasten auf dieser Seite) im Schlepptau, hat die traditionsreiche Wallfahrt der selbstlosen Schönheit so eben begonnen. Freilich schließt sich Neuankömmling Tidus ohne Zögern der Truppe an…

## Schöne, neue Welt

Neue Hardware, neue technische Möglichkeiten – getreu diesem Motto hat Square für ein würdiges PS2-Debüt den Präsentationsstil des 32-Bit-Vorgänger-Trios größtenteils über Bord geworfen. Nicht nur, dass nahezu alle Dialoge mit meist Lippen-synchroner Sprachausgabe unterlegt sind (lediglich einige unwichtige Passanten müssen sich mit Textboxen zufrieden geben), auch die starren Renderkulissen gehören fast völlig der Vergangenheit an. Ähnlich "Silent Hill 2" erkundet Ihr nun waschechte 3D-Kulissen mit festgelegten Perspektiven. Selber nachjustieren dürft Ihr die Ansicht zwar nicht, dafür sorgt die dynamische Kameraführung mit langen Fahrten und überraschenden Schwenks für die nötige Übersicht. Wisst Ihr dennoch einmal nicht weiter, genügt ein Blick auf die (auf Wunsch ausblendbare) Übersichtskarte. Schatzkisten, Speicherpunkte und durchschreitbare Türen sind darauf nämlich genauso verzeichnet wie Wegesbegrenzungen oder die Richtung, in welcher der Ausgang liegt. Auch bei den zahllosen Zwischensequenzen macht sich die neue optische Freiheit bemerkbar: Während Dialogen wechselt die Kamera beständig zwischen den Gesprächsbeteiligten hin und her, rasante Schnittfolgen garantieren filmreife Inszenierung. Und wie es sich für ein 'echtes' Neuzeit-"Final Fantasy" gehört, kommen auch die Freunde opulenter Renderwerke auf

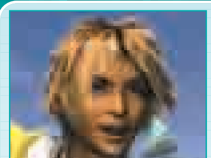
**FRUST UND LUST REICHEN SICH BEI DER PAL-VERSION die Hände. Zum einen freut es mich, dass wir Europäer in den Genuss einer Bonus-DVD sowie des aufgemotzten Sphärobretts kommen, auf der anderen Seite ist die technische Umsetzung ein Schlag ins Gesicht. Da warten brave PAL-Käufer in Aussicht auf ein synchronisiertes Abenteuer erst ewig lange und dann werden sie auch noch mit gigantischen schwarzen Balken, lächerlich gestauchten Polygon-Figuren sowie Geschwindigkeitsverlust abgespeist – dafür geht ein großes Pfui an die Verantwortlichen bei Square! Aber genug gemeckert: Spielerisch bietet "Final Fantasy 10" nämlich äußerst packende, wenn auch sehr lineare, Rollenspielunterhaltung. Die Zufallskämpfe nerven Euch nicht mehr mit langen Ladepausen und Endlosanimationen, insgesamt spielt sich das PS2-Debüt deutlich flotter als die 32-Bit-Vorgänger. Zudem wurde das Epos inhaltlich sinnvoll abgespeckt. Statt Dutzender, größtenteils überflüssiger Items und Zaubersprüche, setzt Square nun auf Übersichtlichkeit und Nutzwert. Jeder Held, jede Fähigkeit hat einen konkreten taktischen Sinn.**

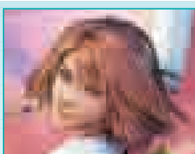

**Colin Gäbel**

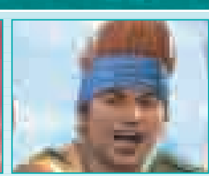

Die ungeschminkte PAL-Wahrheit: Dicke Balken und verzerrte Fratzen.

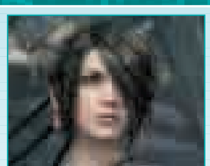
***PAL-Pleite:* Während die teils sehr lockere, aber insgesamt ordentliche Übersetzung der Untertitel als Pluspunkt durchgeht, ist die technische Seite der Konvertierung voll in die Hose gegangen. Dezent niedrigere Geschwindigkeit inklusive leichtem Ruckeln, gestauchte Figuren und enorme schwarze Balken jagen Kennern des fulminat präsentierten Originals Tränen in die Augen – auch wenn die eigentliche, nach wie vor exzellente Spielbarkeit nicht darunter leidet. In einem offiziellen Statement ließ Square verlauten, dass man sich redlich Gedanken über die Umsetzung gemacht habe, Möglichkeiten wie eine 50/60 Hz-Option aber aufgrund des begrenzten DVD-Speichers nicht hätte realisieren können…**
***Da uns die PAL-Testversion übrigens buchstäblich erst in letzter Sekunde erreichte, stammen die meisten Bilder dieser Seiten von der US-Fassung.***

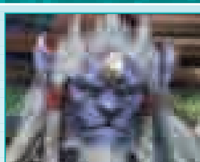
## Sieben Helden gegen Sin

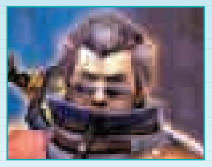

**TIDUS:** Den Held des Spiels verschlägt es unfreiwillig nach Spira. Wie sein unter mysteriösen Umständen verschwundener Vater Jekkt ist Tidus ein brillanter Blitzball-Spieler. Schnell findet der strohhaarige Jüngling heraus, dass sein Erzeuger auch in der fremden Welt kein Unbekannter ist.

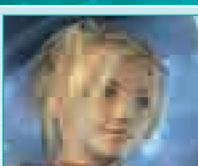

**YUNA:** Bereits Yunas Vater Lord Braska war ein berühmter Beschwörer, mit dem gleichen Talent gesegnet will auch seine Tochter den Kampf gegen Sin aufnehmen. Die heilenden Kräfte und ihre Herrschaft über die Aeons machen die fröhliche Yuna zu einer unersetzlichen Gefährtin.


**WAKKA:** Der größte Traum des lebenslustigen aber etwas tumben Blitzball-Profis ist es, einmal die Meisterschaft zu gewinnen. Dennoch verliert er seine eigentliche Pflicht nie aus den Augen: Yuna auf ihrer langwierigen Pilgerreise vor allen drohenden Gefahren zu beschützen.


**LULU:** Extrem kühl und verschlossen, so präsentiert sich die attraktive Schwarzmagierin Tidus zu Beginn der gemeinsamen Reise. Doch unter der harten Schale verbirgt sich eine entschlossene, aber sanftmütige Frau, deren dunkle Zauberkräfte Euch so manches Mal aus der Patsche helfen.


**KIMAHRI:** Aus irgendeinem Grund ist der hünenhafte Löwenmensch bei seinem Heimatstamm in Ungnade gefallen. Er spricht nur selten, doch in allen Notsituationen kann man sich auf die starken Pranken Kimahris verlassen. Seine Spezialität: Beim Feind Spezial-Attacken abgucken.


**AURON:** Der grummelige Schwertmeister diente schon Yunas Vater als treuer Diener. Obwohl der fähige Nahkämpfer eine ganze Menge über Sin, Spira und Tidus' unfreiwilligen Weltenwechsel zu wissen scheint, sind ihm Informationen nur sporadisch zu entlocken. Was verbirgt Auron?


**RIKKU:** Die süße Diebin schließt sich als letztes Mitglied Eurer Party an. Immer gut gelaunt und stets einen schlauen Kommentar auf den Lippen, ist Euch Rikkus illegales Talent schnell von großem Nutzen, wenngleich sie im Nahkampf eine wesentlich schlechtere Figur abgibt.

ANDERE VERSIONEN
Der PSone-Vorgänger "Final Fantasy 9" wurde in MAN!AC 3/2001 mit 88% Spielspaß bewertet.

***Wasserspiele:***
***Dass Blitzball in der Praxis nicht ganz so rasant ist, wie das FMV-Intro vermuten lässt, wird Euch beim ersten eigenen Match deutlich. Habt Ihr das komplexe Regelwerk aber erstmal durchschaut (was nach dem offiziellen Tutorial kaum der Fall sein dürfte) macht die Unterwasser-Torjagd Laune. Wer mag, darf im späteren Spiel von den Speicherkristallen immer wieder ins Stadium wechseln, um die eigene Mannschaft zum Meisterschaftssieg zu führen. In den Weiten Spiras lassen sich zudem immer neue Spieler verpflichten.***



Eine entsprechende Fähigkeit stellt Stärken und Schwächen des Feindes per Infokasten dar

Jeder Feindestreffer lädt den ‘Berserk’-Balken eines Recken auf. Einmal gefüllt, stehen dem Helden Spezial-Attacken zur Auswahl.

Habt Ihr den Schwachpunkt eines Bösewichts erstmal ausgemacht, setzt’s richtig Dresche.

ihre Kosten. Wenngleich nicht alle späteren FMVs das technische und dramaturgische Niveau der angesprochenen Intro-Sequenz halten können.

## Kämpe wechsel dich!

Habt Ihr’s erstmal kapiert, ist es ein netter Zeitvertreib: Die Blitzball-Partien ersetzen die Kartenspiele vergangener Epsioden.

Am Genre- und insbesondere ”Final Fantasy”-typischen Spielablauf bestehend aus Stadtbesuchen, Kerkerausflügen und munterem Monstermeucheln hat sich zwar auch bei der Jubiläums-Episode wenig geändert. Das eigentliche Kampfsystem aber wurde einer General-Überholung unterzogen. Vorbei die mitunter hektischen Zeiten des ‘Active-Time-Battle’-Systems: Die Zufallsgefechte in Episode 10 werden streng rundenbasiert ausgetragen. Eine Anzeige am rechten Bildrand gibt die Angriffs-Reihenfolge von Freund und Feind an. Dieser Ablauf richtet sich einerseits nach dem Agilitäts-Wert der Kämpfenden, andererseits nach der Art des Manövers. Wollt Ihr einem Charakter nur schnell ein anderes Schwert in die Hand drücken, fällt seine Wartezeit bis zum nächsten Einsatz deutlich kürzer aus, als wenn der Held ein magisches Inferno über die Gegner hereinbrechen lässt. Etwaige Änderungen in der Abfolge werden glücklicherweise vor der Bestätigung eines Kommandos angezeigt, folglich bleibt Euch genügend Zeit, die sinnvollste Taktik auszuwählen.
Überhaupt lassen Euch die Schlachten nun mehr Freiheiten: Wie angesprochen, dürft Ihr Ausrüstung im Eifer des Gefechts wechseln, um z.B. gegen einen Wasserdämon schnell den Feuer-Katana einsetzen zu können. Noch wichtiger ist allerdings, dass Ihr nun jeden gerade aktiven Kämpen (drei Recken stehen in der ersten Reihe) ohne Verlust eines Zuges austauschen könnt. Praktisch, da die individuellen Talente jedes Charakters deutlich stärker als in den Vorgängern über Sieg oder Niederlage entscheiden. Nur Blitzball-Profi Wakka etwa trifft fliegende Monster mit einem Energiekugelwurf verlässlich, die Nahkampfattacken seiner Kollegen gehen meist ins Leere. Schwarzmagierin Lulu hingegen ist ungeschlagen im Umgang mit verheerenden Offensiv-Zaubern und Yuna beweist größtes Talent als Heilerin.
Zudem ist die Pilgerin das einzige Party-Mitglied, das die mächtigen Bestia-Dämonen beschwören kann. Einmal herbeigerufen, legen sich Bahamut, Shiva, Ixion und Konsorten im Alleingang mit dem Lumpenpack an, während die übrigen Heroen kurzzeitig pausieren. Dabei dürft Ihr die Zauberwesen erstmals wie einen regulären Haudegen selbst steuern oder auf Wunsch wieder zurückziehen.

## Baukasten-Helden

Ebenfalls grundlegend geändert wurde das ‘Auflevel’-System. Vorbei die Zeiten,




Dämonische Helfer: Die prächtigen Bestia dürft Ihr nun erstmals sebstständig kontrollieren. Zudem lassen sich die einst langwierigen Beschwörungssequenzen im Options-Menü auf eine kürzere Dauer einstellen.



Kein "Final Fantasy 10" ohne Tweetys gefiederte Verwandschaft: Rettet Ihr die Chocobo-Farm vor einem hungrigen Riesenmonstrum, dürft Ihr die niedlichen Reittiere zum Dank gratis ausleihen.

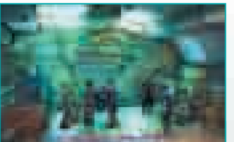
**DASS ICH DAS NOCH ERLEBEN DARF:** **Eigentlich bin ich ja ein eingefleischter Rollenspiel-Muffel, den die Hürden des Genres wie unnötig komplizierte Regeln vor einem Einstieg abgehalten haben. Aber "Final Fantasy 10" zeigt, dass es auch leichter geht: Das flotte Kampfsystem erschlägt Euch nicht mit nervigen Kleinigkeiten, sondern ist angenehm einfach zu handhaben, ohne deshalb gleich wieder zu simpel zu werden. Der Umgang mit den Charaktermenüs und dem ungewöhnlichen Sphärobrett benötigt ebenfalls nur eine kurze Eingewöhnungszeit. Dank des motivierenden 'Auflevel'-Konzepts könnt Ihr die Früchte der häufigen Kämpfe regelmäßig ernten – sprich, alle paar Gefechte bei irgendeinem Charakter eine Fähigkeit verbessern. Hardcore-Rollenspieler mögen sich zwar an den immer noch vorhandenen Zufallskämpfen und der großteils recht linearen Handlung stören, diese wird aber mit beeindruckender Technik versüßt: Attraktive und gut animierte Polygonhelden stolzieren durch toll gestaltete Landschaften, dazu gesellen sich Square-typische Bombast-FMVs erster Güte.**

**Ulrich Steppberger**

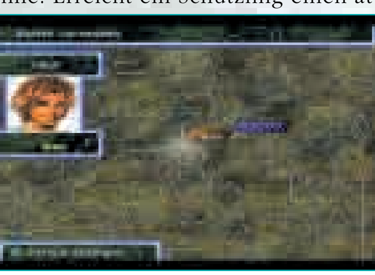
wo Euren Helden nach Erreichen der nächsten Erfahrungsebene Statusverbesserungen automatisch zugeschustert wurden, in "FF 10" habt Ihr selber in der Hand, welche Attribute ein Recke erlernt. Wie gewohnt erhalten die Schläger für jeden Kampfeinsatz Punkte, für eine bestimmte Anzahl werden sie nun mit einem sogenannten 'Sphere Level' belohnt. Für jeden dieser Level dürft Ihr auf dem gigantischen Sphärobrett einen Schritt tun. Diese komplexe Tafel wiederum besteht aus einer Unmenge Labyrinth-artig miteinander verbundener Steckplätze. Jedem Slot wohnt eine bestimmte Status-Änderung wie Extra-Trefferpunkte oder Erhöhung der Defensivkraft, aber auch Zaubersprüche und Spezial-Fertigkeiten inne. Erreicht ein Schützling einen attraktiven Steckplatz, braucht Ihr nur noch einen in der Schlacht ergatterten oder aus Schatztruhen geklaubten Sphäroid einsetzen, und die Fähigkeit geht auf den Helden über. Jedes Mitglied startet seine Entwicklungsreise übrigens von einem anderen Punkt des Brettes aus.

Im Gegensatz zur US-Version haben PAL-Spieler zudem die Wahl zwischen einer Standard- und einer Profi-Variante dieses Systems: Entscheidet Ihr Euch für Erstere, ist die Entwicklung eines Heroen bis auf wenige Verästelungen vorgegeben. Letzterer Modus lässt Euch mit zahlreichen Verzweigungen und Alternativwegen auf dem Brett deutlich mehr Freiheiten bei der Charakterentfaltung. *cg*

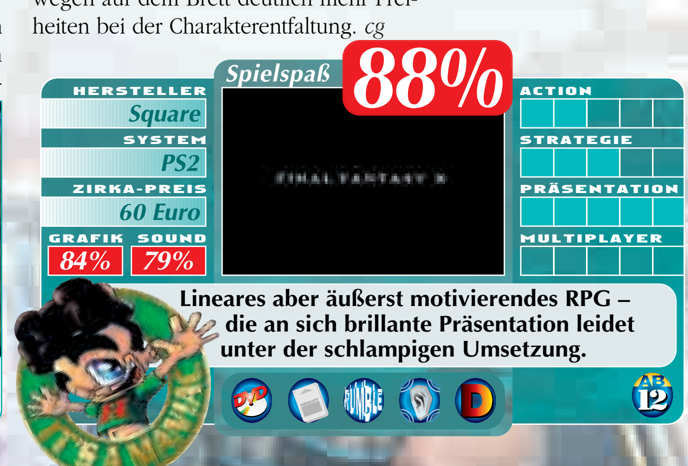
*Andere Völker, andere Sprachen:* *Nicht nur, dass die Spira bevölkernden Rassen teils grundverschieden aussehen, auch an Sprachbarrieren hat Square konsequenterweise gedacht. Vom kruden Gebrabbel der Al Bheds versteht Ihr anfänglich keine Silbe. Nur wenn Ihr im Lauf des Abenteuers nach versteckten Wörterbüchern Ausschau haltet, macht das Kauderwelsch sukzessiv Sinn.*



Wie meinen? Mit jeder gefundenen Lektion versteht Ihr die Sprache der Al Bheds besser.



Wählt Ihr den Profi-Modus, lässt Euch das weitverzweigte Sphärobrett deutlich mehr Freiheiten in der Charakterentwicklung.



**ENTWICKLER:** Smilebit, Japan (www.smilebit.com)

# Gun Valkyrie



Im überwucherten ‘Yggdrasill’-Turm attackieren Euch lästige Flugkäfer, die zu allem Überfluss ständig unsichtbar werden.




Pfui Spinne! Neben der ‘normalen’ Insektenplage müsst Ihr Euch immer wieder mit besonders großen und resistenten Exemplaren beschäftigen.

***Erste Hilfe für den Frust:*** *Mit der gewöhnungsbedürftigen Steuerung kommen beharrliche Zocker zwar nach einer Weile durchaus klar, doch selbst dann wartet mit dem Level ‘Naglfar’s Pit 1’ eine der fiesesten Geduldsproben der Neuzeit auf Euch. Allerdings gibt es eine Alternative, die dem Schrecken kräftig den Zahn zieht: Normalerweise ist Kelly der praktischere Charakter, doch für den beschwerlichen Weg nach oben solltet Ihr ausnahmsweise Saburouta wählen – der beherrscht nämlich den ‘Meteor Crash’ von Beginn an. Mit diesem katapultiert Ihr Euch in Windeseile in die Höhe. Statt Dauerfrust wegen verpasster Plattformen zu schieben, müsst Ihr Euch so nur noch Sorgen über den oben wartenden Boss machen (dem Ihr am besten mit einem Zusatzschild gegenüber tretet).*



Im Eiltempo nach oben: Saburouta aktiviert seinen nützlichen ‘Meteor Crash’, der allerdings GV-Power abzieht.

Wir befinden uns im Jahr 1906 eines Alternativ-Universums, in dem der Vorbeiflug des Halleyschen Kometen Mitte des 19. Jahrhunderts maßgeblichen Einfluss auf die Entwicklung der Erde hatte: Der geniale Wissenschaftler Dr. Hebble Gate fand nämlich einen Weg, dessen Strahlenenergie zu speichern und mit ihr im Rekordtempo für unmöglich gehaltene Technologie aus dem Boden zu stampfen. Damit diese nicht in die falschen Hände gerät, wurde die ”Gun Valkyrie”-Organisation gegründet, die nicht nur auf unserem Planeten, sondern auch auf entfernten Welten nach dem Rechten sieht.
Auf einem Himmelskörper namens Tir na Nog ist nun die Katastrophe passiert: Sämtliche Kolonisten sind verschwunden, dafür tauchen überaus aggressive und mordlüsterne Rieseninsekten auf – Gerüchte sprechen davon, dass der vor einiger Zeit verschwundene Dr. Hebble Gate mit Genexperimenten seine Finger im Spiel haben könnte...



Und tschüss: Mit einem gezielten ‘GV Napalm’-Einsatz verkokelt Ihr ganze Feindschwärme auf einmal.

## Kammerjäger im All

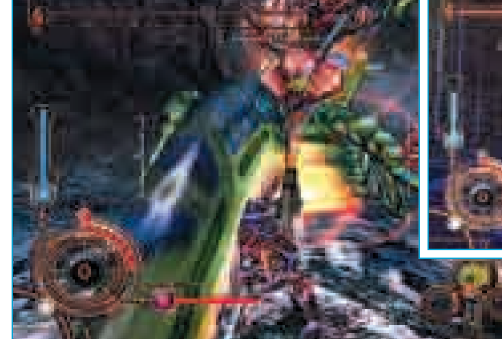
Euer Auftrag ist es, mit den beiden ”Gun Valkyrie”-Mitgliedern Kelly O'Lenmey und Saburouta Mishima dem Geheimnis von Tir na Nog auf die Spur zu kommen. Natürlich geht Ihr angesichts der drohenden Feindeshorden nicht unbewaffnet in die Schlacht: Beide Kämpfer sind mit einer ‘Gearskin’ genannten High-Tech-Rüstung und dicken Wummen ausgestattet. Während die bewegliche Kelly mit einem Hitze-Blaster (handlich, aber etwas durchschlagsschwach) und einer Drive Gun (genau das Gegenteil) Feinde atomisiert, kommt der wuchtige Saburouta zwar langsamer daher, pustet mit einem Schuss seiner dicken Kanone aber auch große Biester weg. Durch den Gearskin seid Ihr nicht nur gut vor Angriffen geschützt, sondern könnt Euch auch dank Boosts (ausgelöst durch Drücken und gleichzeitige Richtungsangabe mit dem linken Analogstick) besonders schnell durch die Gegend bewegen und ein Stück höher springen.
Befindet Ihr Euch in der Luft, kommt die komplexe Steuerung besonders wirkungsvoll zur Geltung: Führt Ihr hier Boost-Aktionen wie z.B. seitliche Ausweichschritte durch, füllt sich die ‘GV Fuel Gauge’ sowie ein Zähler. Letzterer sorgt je nach Höhe für stärkere Feuerkraft oder kurze Unverwundbarkeit, ers-

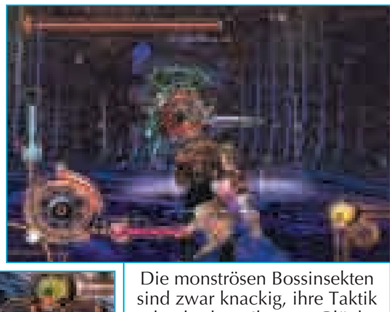



HERSTELLER: Sega
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 69 Euro
GRAFIK: 85% SOUND: 77%
Spielspaß 75%
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

**Grafisch bombastisches Actionfeuerwerk, allerdings stellenweise überzogen schwer und mit fieser Steuerung.**

AB 16





Die monströsen Bossinsekten sind zwar knackig, ihre Taktik durchschaut Ihr zum Glück aber meist schnell.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.



Auch in Gebäuden habt Ihr keine Ruhe: Sucht und zerstört möglichst schnell die Muttertiere, um den Feindnachschub zu unterbinden.

tere ist für besonders durchschlagskräftige Aktionen in letzter Sekunde nutzbar: Seid Ihr nämlich von einem mordlustigen Insektenschwarm eingekreist, drückt Ihr kurzerhand beide Analogsticks durch und eliminiert mit dem 'GV Napalm' alle Lebewesen im näheren Umkreis. Saburouta und Kelly (allerdings erst später im Spiel) beherrschen zudem die praktische Sonderaktion 'Meteor Crash': Damit führt Ihr in der Luft einen kräftigen Rammstoß aus, der selbst dicke Gegner erledigt oder Euch effektiv nach oben schleudert (siehe auch die linke Randspalte).

## Insektenplage adé

Auf Tir na Nog angekommen, warten zehn feindverseuchte Levels wie ein Tal, die menschenleere Kolonie oder obskure außerirdische Bauten auf Euch. Dazwischen und am Ende legt Ihr Euch zudem mit vier besonders dicken Insektenmonstern bei Bosskämpfen an. Je nach Szenario seid Ihr in offenen Ebenen oder engen Gebäuden unterwegs, die aber alle eins gemeinsam haben: Häufig müsst Ihr durch präzise Sprungkombinationen und Boosts über knifflige Plattformformationen den Weg nach oben finden – wer einmal daneben

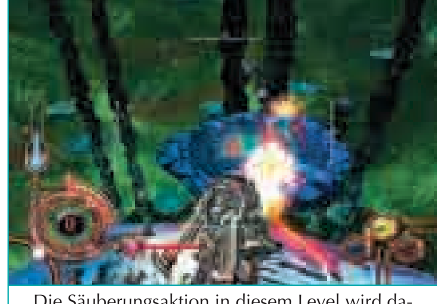

Wenn Ihr die Siedlungstunnel nach unten fliegt, solltet Ihr langsam vorgehen – nur dumm, dass Eure Schwebedüsen bei einem Treffer kurz aussetzen.

hüpft, lässt zwar nicht zwangsläufig sein Leben, darf aber oft wieder ganz von unten erneut anfangen. Schwerer machen Euch das Leben natürlich die mörderischen Insekten, die meist im Mittelpunkt der Missionen stehen: Fast immer ist Euer Auftrag nämlich, das Einsatzgebiet von allen Feinden zu säubern, manchmal sogar unter Zeitdruck. Zum Glück verrät Euch eine jederzeit einblendbare Karte die Verstecke der Viecher und gibt sogar extra an, wo sich die ständig Nachwuchs ausbrütenden Muttertiere befinden.

Habt Ihr einen Auftrag erledigt, klingelt bare Münze: Verschiedene Faktoren wie Abschusszahlen, verbrauchte Zeit oder geschickter Einsatz von Boost-Attacken werden bewertet und zu einem Gesamtergebnis verrechnet, das dann auf Euer Konto wandert. Vom so gewonnenen Reichtum leistet Ihr Euch praktische Extras wie höhere Waffenstufen, verbesserte Energietanks oder einen Ersatzschild für besonders knifflige Situationen. *us*

### Stil-Stärken:

***Auch wenn der Spielablauf diesmal ohne bahnbrechende neue Einfälle auskommt, in Sachen Design bleiben die Entwickler vom Sega-Haus Smilebit ihrem hohen Standard treu – allerdings hatten frühere Titel wie z.B. die extravagante Xbox-Premiere "Jet Set Radio Future" (90% in MAN!AC 5/2002) oder das altehrwürdige "Sega Rally 2" für den Dreamcast zusätzlich spielerisch etwas mehr auf dem Kasten.***


Die Säuberungsaktion in diesem Level wird dadurch erschwert, dass immer wieder Plattformen unter Euch zusammenbrechen.

**KEINE FRAGE: Technisch beeindruckend ist Smilebits zweites Xbox-Werk nach "Jet Set Radio Future" zweifellos. Während der dezent unauffällige Sound dank klug genutztem Raumklang die gespannte Atmosphäre gut unterstützt, zieht die starke Optik alle Register: Besonders die Außenwelten sind grafisch tadellos gestaltet und gefallen mit fremdartigen Strukturen, feinen Lichteffekten und Gimmicks wie dem Hitzeflimmern beim Boost-Einsatz. Ein besonderes Lob verdienen sich die Grafiker für die ekelhaft-schaurigen Spinnen und Käfer, auf die selbst der offensichtlich mit seinen Sternenschiff-Truppen als Vorbild dienende Paul Verhoeven neidisch wäre. Allerdings kann bei "Gun Valkyrie" der Spielablauf nicht ganz mithalten: Das dauernde Insektenmetzeln wird auf Dauer monoton, zumal Eure Helden nur mit einer sehr spärlichen Waffenauswahl gesegnet sind. Dazu gesellt sich der happige Schwierigkeitsgrad mit einigen extrem frustigen Stellen sowie eine arg komplexe Steuerung, die gerade beim dicken Xbox-Pad für reichlich Eingewöhnungsärger sorgt. Seid Ihr aber hart im Nehmen, lohnt sich "Gun Valkyrie" durchaus.**

**Ulrich Steppberger**


Blendend: Der Weg zur Metallkugel links oben ist ausgesprochen hart, aber als Trost ergötzt Ihr Euch zwischendurch an feinen Lichteffekten.



ENTWICKLER: WOW ENTERTAINMENT, JAPAN (WWW.PLAYSTATION.COM)

# Vampire Night



Der Hofstaat des Vampirfürsten: Die obligatorischen Zwischengegner liefern Euch dank dicken Energieleisten und fiesen Angriffstaktiken einen zähen Kampf.

Zu lang gezögert: Je nach getroffenem Körperteil geben die blutrünstigen Bastarde mal schneller, mal langsamer den Löffel ab.

GunCon-Besitzer, entstaubt Eure Plastikwummen! Nach diversen Termin-Verschiebungen hält der in Kooperation von Namco und Sega entwickelte Arcade-Shooter nun endlich Einzug in hiesige Gefilde. Einen Preis für großartige Innovationen heimst "Vampire Night" dabei zwar nicht ein, zumindest die Fans dieser Spielegattung freuen sich aber über grundsoliden Ballernachschub für ein vernachlässigtes Genre.
Wer sich in seiner Zockerkarriere schon mal als virtueller Cop betätigt oder durch das Haus der Toten geballert hat, wird mit der Vampirjagd auf Anhieb zurecht kommen. In insgesamt sechs Missionen schießen ein bis zwei Sofa-Scharfschützen Horden von sehnigen Blutsaugern, gedrungenen Ninja-Dämonen und geflügelten Fledermausmutanten nieder. Ausgestattet mit einer acht Patronen fassenden Wumme beginnt Ihr den radikalen Exorzismus in einer verschneiten Winterlandschaft, kämpft Euch durch ein mittelalterliches Dörfchen und entert schließlich die mächtige Festung des finalen Oberschurken. Nachgeladen wird traditionsgemäß durch Schießen außerhalb des Bildschirms oder wahlweise via A- bzw. B-Taste. Unkontrolliertes Dauerfeuer solltet Ihr allerdings vermeiden, denn nicht selten torkeln Euch von fiesen Parasiten befallene Dorfbewohner vor die Mündung. Erledigt Ihr mit einem gezielten Treffer lediglich den dämonischen Schmarotzer, spenden Euch die Geretteten zum Dank oftmals etwas Lebensenergie. Erwischt Ihr im Eifer des Gefechtes den unschuldigen Wirt, mutiert dieser hingegen in ein besonders beißfreudiges Höllenvieh.
Neben der klassischen Arcade-Variante stehen Euch noch die obligatorische Trainingseinheit sowie ein brandneuer Missions-Modus zur Auswahl. In letzterem spielt Ihr die sechs Automatenlevels mit speziellen Zielvorgaben wie der Rettung einer bestimmten Person oder dem 'Vom-Baum-Schießen' nahrhafter Nüsse. Für jede absolvierte Aufgabe erhaltet Ihr von den Auftraggebern wertvolle Silberstücke, die Ihr anschließend in Zusatz-Continues, Schrotmunition oder ein Magazin mit höherem Fassungsvermögen investiert. Das Erfreuliche daran: Die mühselig erworbene Ausrüstung dürft Ihr auch im eigentlichen Hauptspiel einsetzen und natürlich auf Eurer Memory-Card sichern. *cg*

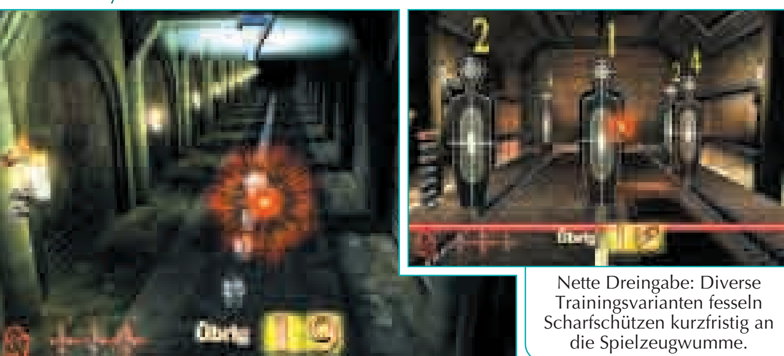
Knapp daneben ist auch vorbei: Trefft Ihr nicht den Parasiten, sondern den Wirt, mutiert dieser in ein garstiges Monstrum.

**ORDENTLICH, ABER UNSPEKTAKULÄR: Mit "Vampire Night" liefern die Lightgun-Experten von Wow Entertainment grundsoliden Nachschub für Ballerfans ab – mehr aber auch nicht. Einen innovativen Spiel-Ansatz wie in "Time Crisis 2" sucht man vergebens, der verhältnismäßig stumpfe Ablauf erinnert mehr an das mittlerweile indizierte Sega-Zombiegeballer, ohne allerdings eine stimmige Präsentation zu erreichen. Dazu ist die Optik mit teils schäbigen Texturen zu karg, das Gegnerdesign zu uninspiriert. Was bleibt ist unterhaltsames Kanonenfutter für einen Nachmittag, das Genre-Anhänger sicher nicht enttäuschen dürfte. Allerdings solltet Ihr die Sprache in der PS2-Systemeinstellung auf Englisch stellen, die deutsche Synchro ist nämlich dämonisch schlecht.**



Colin Gäbel



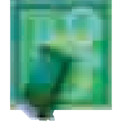



Nette Dreingabe: Diverse Trainingsvarianten fesseln Scharfschützen kurzfristig an die Spielzeugwumme.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

**ENTWICKLER:** Konami Osaka, Japan (www.konami-europe.de)

# ISS 2

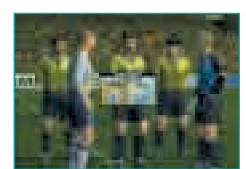


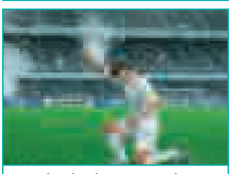
Rechtzeitig zur Fußball-WM schickt Konami sein neuestes Kicker-Spektakel ins Rennen: Nachdem "Pro Evolution Soccer" vom Studio in Tokio produziert wurde, dürfen diesmal die Entwickler aus Osaka ran. Dementsprechend geht's wieder etwas weniger realistisch zu und auch ungeübte Konsolen-Bolzer kommen in den ein oder anderen Torgenuss. Weil aller Anfang dennoch schwer ist, können sich Neulinge im Training mit der Steuerung vertraut machen. Änderungen zum direkten Vorgänger sucht Ihr hier mit der Lupe: Die Grundfunktionen wie Flanken, Schießen und den tödlichen Pass hat man nämlich komplett beibehalten. Lediglich die Ausführung von Freistößen wurde leicht modifiziert. Statt blind draufzuhalten, sorgt nun ein eingeblendetes Schwungmeter – ähnlich wie bei diversen Golfspielen – für präzise Knaller in den Torwinkel. Auf überzogene Ballakrobatik und anderen Schnickschnack verzichteten die Entwickler (wie bei der "ISS"-Reihe gewohnt) bewusst: Nur millimetergenaue Ballstafetten führen zum Erfolg.
Habt Ihr die Steuerungs-Finessen endlich verinnerlicht, geht's ab in eines der vier brodelnden Stadien. Vom simplen Freundschaftsspiel über Europa- bzw. Amerika-Meisterschaft bis hin zur Weltliga reichen die Ertüchtigungsmöglichkeiten Eurer virtuellen Kicker. Kleiner Wermutstropfen für Bundesliga-Fans: Da die Lizenzen für sämtliche Club-Mannschaften beim direkten Konkurrenten EA liegen, musste man wieder mal aussschließlich auf Nationalteams zurückgreifen – 58 internationale Truppen samt Original-Spielern stehen zur Auswahl. Wem die Kicker partout nicht zusagen, der bastelt sich einfach im Editor seine eigenen Ballzauberer zusammen und schraubt munter an den vielfältigen Taktik-Einstellungen des Teams herum. *tk*



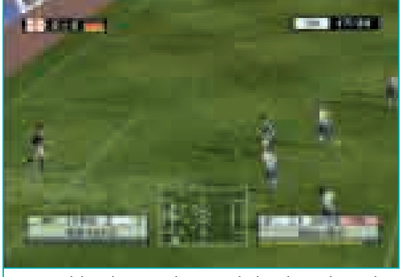



Bis Ihr den Torhüter zu solchen Glanzparaden zwingt (links), muss erstmal die massive Abwehr ausgetanzt werden (beide Bilder PS2).





Schick aber unspektakulär: Die Präsentation hinkt der "FIFA"-Reihe etwas hinterher.





Deutschland revanchiert sich für die Schmach in der WM-Qualifikation: Den Treffer könnt Ihr im schmucken Replay aus allen erdenklichen Perspektiven bestaunen (Xbox).

**FRUSTRIERTE FUSSBALLFANATIKER, die sich an "Pro Evolution Soccer" die Zähne ausgebissen haben, können aufatmen: "ISS 2" bietet genau die richtige Mischung aus zähem Mittelfeldgeplänkel und packenden Torszenen. Besonders die cleveren KI-Kollegen und die nachvollziehbare Ballphysik machen jeden gelungenen Spielzug zu einem Ereignis. Leidert schmälert die inzwischen etwas angestaubte Technik den Bolzspaß: Der Rasen sieht immer noch wie ein platter Filzteppich aus – EA zeigt mit der neuesten"FIFA"-Ausgabe wie man's, vor allem in Sachen Präsentation, deutlich besser machen kann. Trotzdem: Wer mehr Wert auf auf Realismus als auf ein übertriebenes Torfestival legt, kommt an "ISS" nach wie vor nicht vorbei.**

**Stephan Freundorfer**



| HERSTELLER | SYSTEM | ZIRKA-PREIS | GRAFIK | SOUND | Spielspaß |
|---|---|---|---|---|---|
| Konami | PS2 | 60 Euro | 77% | 72% | 85% |

Routinierte Fortsetzung der herausragenden Taktik-Kickerei, die leider etwas an Options- bzw. Innovationsarmut krankt.




ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER





| HERSTELLER | SYSTEM | ZIRKA-PREIS | GRAFIK | SOUND | Spielspaß |
|---|---|---|---|---|---|
| Konami | Xbox | 69 Euro | 75% | 72% | 85% |

Inhaltsgleiche Xbox-Umsetzung des Fußball-Spektakels – optisch nur dezent besser als die hübsche PS2-Fassung.





ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Den Test der Gamecube-Umsetzung findet Ihr auf Seite 66.

ENTWICKLER: Ion Storm, USA (www.ionstorm.com)

# Deus Ex



Ungehemmtes Feuern ist nur selten gefragt: Wäre die KI der Gegner ein Quentchen besser, könntet Ihr Euch nicht mal dieses Feuergefecht vor einem geheimen Unterschlupf erlauben.



Dampfender Tod: Untertitel machen die englische Synchro verständlich. Obwohl: Dass hier einer vor Schmerz schreit, hätten wir gerade noch erraten...

Seit über zehn Jahren steht der Name Warren Spector für Kultspiele auf PC: Klassiker wie "Ultima Underworld" oder "System Shock" gehen auf die Kappe des Amerikaners. Mit seinem letzten PC-Titel "Deus Ex" konnte er zwar keinen Millionen-Seller schaffen, designte sich aber noch tiefer in die Herzen seiner abenteuerhungrigen Fans. Allen Unkenrufen zum Trotz haben Spector und sein Team es nun doch noch geschafft, das komplexe Ego-Adventure auf die PS2 umzusetzen – und das beinahe ohne Abstriche.



Spannende Verschwörungsgeschichte: Ihr lauscht an der Türe Eures Chefs – was der 'Man in Black' zu sagen hat, gefällt Euch gar nicht.

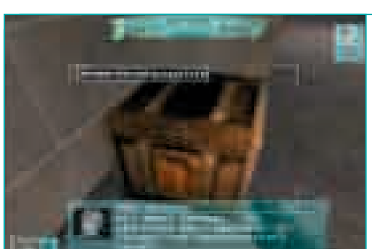
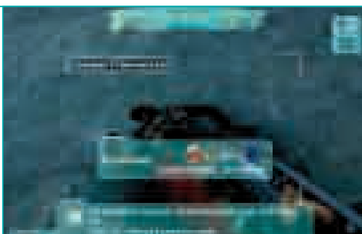
## Nacht in New York

Das Szenario, das Euch in "Deus Ex" erwartet, könnte düsterer nicht sein. Die Atmosphäre erinnert an "Matrix", der Hauptcharakter an "Blade", manche der Hintergundmelodien an den brillanten Soundtrack von Carpenters "Klapperschlange". Die Zukunftswelt, in die Ihr mit Eurem Helden J.C. Denton taucht, ist wieder einmal eine Gesellschaft nahe am Abgrund. Überbevölkerung, Armut, Klassengegensätze, Umweltverschmutzung und Drogenmissbrauch beherrschen den Alltag, hinzu kommt eine seltsame Seuche – der graue Tod – der alle dahinrafft, die nicht an den teuren wie seltenen Impfstoff gelangen. Zu allem Überfluss zieht im Hintergrund auch noch eine mächtige Gruppe die Fäden, die natürlich nichts anderes vorhat, als durch eine umfassende Verschwörung an die Weltherrschaft zu gelangen.

Ihr steht natürlich auf der Seite der 'Guten', auch wenn Euch schon zu Beginn das Gefühl beschleicht, eine kleine Marionette im miesen Spiel zu sein, und Gut oder Böse eine Frage der Perspektive ist. J.C. ist ein Agent der UNATCO, einer kleinen, aber elitären Anti-Terror-Organisation der Vereinten Nationen. Die zu bekämpfende Untergrund-Gruppe ist zum Zeitpunkt Eures Spieleintritts die links gerichtete NSF – die Terroristen haben die UNATCO-Einrichtung in der stark demolierten New Yorker Freiheitsstatue gekapert und einen Eurer Kollegen als Geisel genommen. Das Ziel ist also klar – der Weg durch den Belagerungsring der Sicherheitsorgane und in die Statue hinein aber bleibt ganz Euch überlassen.

## Flexibler Agent

Denn – wie bereits anfangs erwähnt – "Deus Ex" ist sehr viel mehr Ego-Abenteuer als geradliniger First-Person-Shooter. J.C. ist auch nur ein Mensch, allein gegen Truppen schwer bewaffneter Kämpfer hält sich Euer Alter Ego nur wenige Sekunden, so er sich dem offenen Gefecht stellt. Vielmehr vertraut Ihr auf all die Fähigkeiten, Waffen und Gegenstände, die Euch die Entwickler in die Hand geben. Schleicht also langsam und lautlos im Schatten, versteckt Euch hinter Kisten, beobachtet die Laufwege der Patrouillen und nutzt die für die gegebene Situation adäquateste Waffe: Mit der Miniarmbrust verschießt Ihr Betäubungspfeile, tötet lautlos mit der Stealth-Pistole oder setzt trotz zitternder Hände via wackelndem Sniper-Fadenkreuz zum exakten Kopfschuss an. Da das Ermorden von Menschen in manchen Etagen Eures Hauptquartiers nicht als Mittel zum Zweck gewertet wird, könnt Ihr auch höchst moralisch Euren stillen Krieg führen. Mit Nahkampfwaffen wie Schlagstock oder Elektroschocker überwältigt Ihr Wachen von hinten, nach einer kleinen Plünderung greift Ihr Euch den Körper und versteckt ihn in einer düsteren Ecke. Doch das (im Lauf der Zeit prall gefüllte, aber begrenzt aufnahmefähige) Inventar bietet viel mehr als nur Tötungswerkzeug vom Wurfmesser bis zum



Viel zu tun: Die karg gezeichnete Umgebung hält vielerlei Aktionsmöglichkeiten parat (von links nach rechts). Versorgungskisten, die Ihr mit einem Brecheisen zertrümmert, bergen nützliche Goodies, ebenso wie erledigte Feinde. Am Trinkbrunnen erfrischt Ihr Euch, mit den Terminals ruft Ihr E-mails ab oder hackt Euch in Systeme.



Das Multitool dient z.B. zum Abschalten elektronisch gesteuerter Barrieren

Alles im Blick: Das Inventar-Menü schaltet Ihr auf Knopfdruck zu. Leider habt Ihr nur eine begrenzte Tragekapazität.

Neben gewöhnlichen und EMP-Granaten dürft Ihr auch Giftgas-Sprengkörper anwenden

Flammenwerfer. Neben auffindbaren Waffenmodifikationen, mit denen Ihr individuell Attribute wie Präzision oder Reichweite an Eurer Lieblingswumme verbessert, verfügt Ihr auch über Haftminen, Gas- und EMP-Granaten (die z.B. Geschützroboter lahmlegen), Medi-Paks, Fernglas, Restlichtverstärker, Zigaretten oder wenige Lebenspunkte spendende Schokoriegel sowie Getränke.

## Einbruch und Datenklau

Wohl die wichtigsten Gegenstände, über die Ihr verfügt, sind Dietriche und Multitools. Denn viele Wege führen in eine uneindringbar scheinende Lagerhalle oder ein streng bewachtes Untergrundlager der Terroristen: Durch die Vordertüre zu gehen gleicht Selbstmord, also sucht Ihr nach Lüftungsschächten oder verschlossenen Seiteneingängen. Während bei ersteren einfach das Gitter zur Seite geräumt wird, nutzt Ihr zum Öffnen verschlossener Türen je nach deren Stärke rohe Explosivgewalt, Euer Einbrecherwerkzeug oder Keycodes, die Ihr in Datenwürfeln (dem Filofax der Zukunft) findet. Das Multitool hingegen ist ein perfektes kleines Gerät zum Hacken elektronischer Schlösser oder zum Ausschalten von Überwachungskameras. Allerdings verbrauchen sich die Helferlein – das jedoch unterschiedlich schnell, denn bei "Deus Ex" kommen auch leichte Rollenspielelemente zum Zug. Denn Euer Charakter besitzt elf Fertigkeiten (z.B. Computer, Nahkampf oder Medizin), die durch Punkte mehrstufig aufgewertet werden. Die zu verteilenden Fertigkeitszähler verdient Ihr durch das Erreichen von Sekundär- und Primärzielen einer Mission, zudem werden clevere Lösungswege und das Finden von geheimen Ecken im Szenario belohnt. So bohrt Ihr im Lauf der Zeit Eure Fähigkeiten auf – wackelt zu Anfang das Fadenkreuz des Sniper-Gewehrs noch über den Bildschirm, zielt Ihr ein paar Missionen später mit ruhiger Hand.

Eine weitere Verbesserung Eures Agenten resultiert aus dem Besitz von Nanoimplantaten: Die künstlichen Körperbauteile findet Ihr hie und da, nach dem Einsetzen verleihen sie Euch Fähigkeiten wie erhöhte Stärke oder Sehen im Dunkeln. Allerdings benötigt das Biotuning eine spezielle Energiesorte, deren Reservoir an speziellen Automaten oder durch bioelektrische Batterien aufgefüllt werden will.

## Augen und Ohren auf!

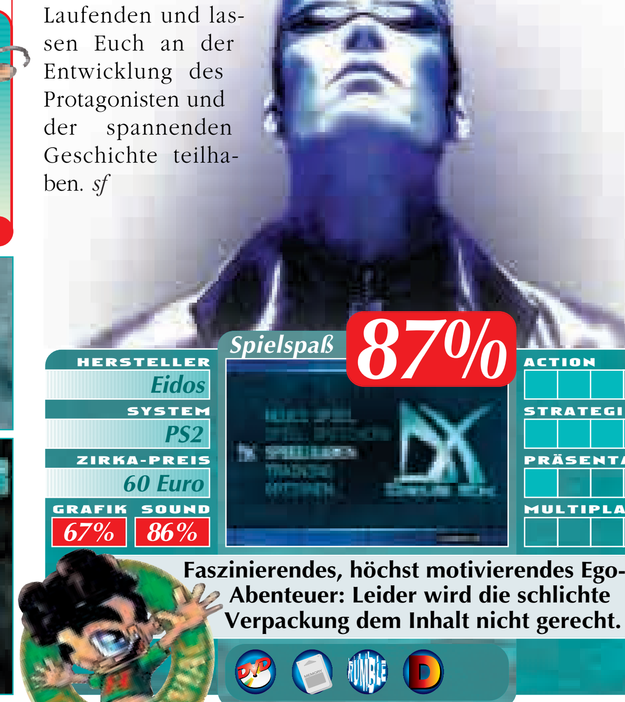
Die Vielfalt der Aktionsmöglichkeiten, die geschickt auf dem Pad angeordnet sind, und der hohe Grad an Interaktion mit Eurer Umgebung erlauben Euch ungeahnte Möglichkeiten, die Ziele der einzelnen Missionen zu erreichen. Hinzu kommt noch die Kommunikation mit all den Polygon-Charakteren, die die Levels bevölkern – allerdings sprechen die auch in der deutschen Version Englisch, Untertitel halten Euch auf dem Laufenden und lassen Euch an der Entwicklung des Protagonisten und der spannenden Geschichte teilhaben. *sf*

***Warren Spector** ist persönlich recht stolz auf die PS2-Version von "Deus Ex" – hatte man doch diverse Probleme wegen der Hardware-Voraussetzungen und Steuerung auf Konsole aus dem Weg zu räumen. Und wirklich: Die Kontrolle Eures Helden hat den Sprung von der komplex belegten PC-Tastatur zum Pad gut überstanden. Die Handhabung ist schnell erlernt und praktisch. Wo Ion Storm geschwächelt hat, ist die Optik, die eines Spiels dieses Kalibers im Jahre 2002 nicht mehr würdig ist, zudem sind die Ladezeiten zwischen den Levelabschnitten an den Grenzen des dauerhaft erträglichen.*

**JETZT VERSTEHE ICH, WARUM "DEUS EX" auf dem PC Kultstatus besitzt. Der packende Cyberthriller besticht nicht nur durch seine düstere, von dem vielfältigen Hintergrundsoundtrack perfekt untermalten Atmosphäre. Die riesige Portion Freiheit, die man bei der Suche nach Lösungswegen hat, ist es, was das Spiel auch auf PS2 so einzigartig macht. Keine Angst: Irgendwie schafft es das Programm doch immer wieder, Euch auf den richtigen Weg zu bringen – frustiges Ertrinken in Optionalität und nerviges Verlorengehen in den weiten Arealen gibt es nicht. Augen-zu-und-durch-Kämpfer werden ihre liebe Mühe mit "Deus Ex" haben, geht Ihr aber offenen Auges durch die Szenarien und legt mehr Wert auf Entdeckung und Grübelei als auf einen möglichst hohen Bodycount, werdet Ihr die nächsten Wochen nicht mehr vom Bildschirm loskommen. Allerdings muss man leider ein paar kleine Einschränkungen hinnehmen: Die Intelligenz der Gegner ist zum Teil ärgerlich niedrig, zudem wurde das Spiel technisch lieblos auf die PS2 konvertiert. Gerade optisch wird der Titel dem brillanten Inhalt nicht gerecht.**

**Stephan Freundorfer**

Planvolles Vorgehen: Die Geschützroboter beobachtet Ihr von weitem, anschließend werft Ihr eine EMP-Granate zum Kurzschließen.



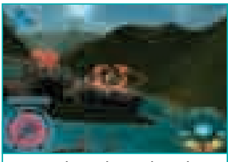

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant. PC- und MAC-Fassungen sind bereits erhältlich.

ENTWICKLER: LucasArts, USA (www.lucasarts.com)

# Star Wars Jedi Starfighter

***Vor einem Jahr** starteten Sternenkrieger beim Vorgänger "Star Wars Starfighter" durch: Trotz des teilweise wenig ästhetischen Raumschiffdesigns ('Episode One'-Geschmacksverirrungen sei Dank) war die actionlastige Ballerei rund um ein ungewöhnliches Trio durchaus spaßig – zwar könnt Ihr im Nachfolger den Kadetten Rhys und die Söldnerin Vana Sage nicht mehr spielen, doch zumindest letztere gibt sich in einer Gastrolle die Ehre.*

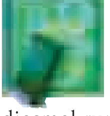


Optisch nicht viel anders: Das erste "Star Wars Starfighter" (ohne "Jedi" im Titel) auf der PS2.




Nym dies: Bei der Zurückeroberung seiner Basis hat der grummelige Weltraumpirat kräftig mit wildem Streufeuer zu kämpfen.

Zu zweit gegen den Rest des Weltalls: Im trotz vieler Ruckler immer noch gut spielbaren Splitscreen tretet Ihr kooperativ an.



Kaum hat der Jedirat der Handelsföderation eins auf den Deckel gegeben, bricht ein frischer Krisenherd auf – diesmal rumort es im Karthakk-System, wo eine reaktionäre Bewegung unter der Führung des fiesen Flottenkapitäns Toth und einer mysteriösen Figur im Hintergrund den Frieden bedroht. Um den drohenden Krieg möglichst rasch zu beenden, sendet der Rat die Jedimeisterin Adi Gallia aus, die zu diesem Zweck mit dem just fertiggestellten neuen Starfighter-Prototyp ausgerüstet wird.

Ihr schlüpft bei "Star Wars Jedi Starfighter" nicht nur in die Rolle der Kriegerin mit ihrem schnittigen Gleiter, sondern tretet auch mit einem alten Bekannten an: In einigen Missionen übernimmt erneut der zur guten Seite gewechselte Weltraumpirat Nym das Kommando. Während sein wuchtiges Raumschiff (neben dem Standardlaser) verschiedene Bomben- und Raketentypen als Sekundärwaffen besitzt und er seine Flügelmänner auf den Feind scheuchen kann, verlässt sich Adi in engen Situationen auf die 'Macht': Per Knopfdruck errichtet sie ein mentales Schutzschild, hetzt ein Elektrogewitter auf Gegner oder löst eine Druckwelle aus – je besser Ihr die Aktion koordiniert, desto größer die Wirkung. Allerdings braucht es danach auch wieder eine Weile, bis Ihr genügend Konzentration für neue Jeditricks aufgebaut habt.

In den rund 15 Missionen plus einigen Übungsaufträgen absolviert Ihr im Rahmen der Story wie vom Vorgänger gewohnt im All und auf Planetenoberflächen verschiedene Aufgaben: Mal muss eine feindliche Flotte gestoppt oder ein Bauwerk zerbombt werden, mal gebt Ihr den Begleitschutz für einen Transporter. Daneben erfüllen geübte Krieger Bonusaufträge und finden sogar versteckte Ziele – schafft Ihr dies, winken zur Belohnung zahlreiche Extras wie Filmschnippsel, neue Raumschiffe oder modifizierte Abläufe der gewohnten Missionen.

Wer Unterstützung im Kampf gegen das Böse braucht, kann bei "Jedi Starfighter" beruhigt aufatmen: Dank Splitscreen sind nämlich sämtliche Spielstufen auch zu zweit kooperativ absolvierbar. *us*

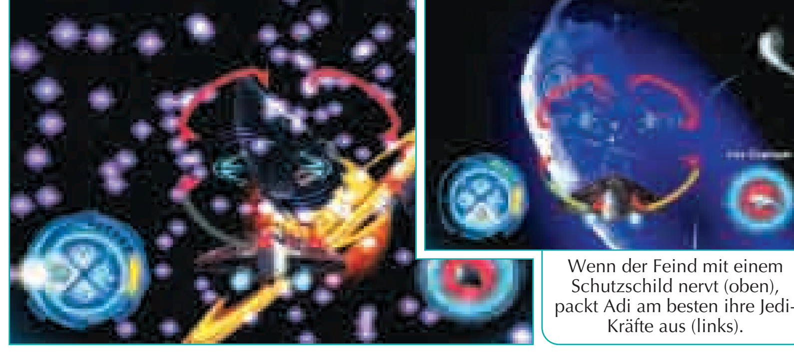



Raketen frei: Gegen so mächtige Brocken wie diese Raumstation müssen schon dickere Kaliber her.

**DIE SUBSTANZ STIMMT: Zwar ist "Jedi Starfighter" bereits auf den ersten Blick als schlichte Fortsetzung entlarvt, aber wegen des soliden Vorgängers muss das ja nicht zum Nachteil gereichen. Dank abwechslungsreicher Missionen ballern sich nicht nur 'Star Wars'-Groupies gut motiviert durchs All, zumal die große Anzahl der freispielbaren Extras für einen aufgebohrten Umfang sorgt. Auch die überarbeitete Waffenauswahl inklusive der originellen Jedi-Kräfte und der feine Kooperationsmodus sind positiv anzumerken. Leider hält die Technik nicht recht mit: Gerade die wichtige Bildrate ist nur selten stabil – meistens ruckelt's merklich. Vernünftig spielbar bleibt's zwar immer, aber gerade bei einer Fortsetzung enttäuscht dieser Makel.**

**Ulrich Steppberger**



Wenn der Feind mit einem Schutzschild nervt (oben), packt Adi am besten ihre Jedi-Kräfte aus (links).

ANDERE VERSIONEN

Eine Xbox-Umsetzung ist in Arbeit. Der Vorgänger "Star Wars Starfighter" wurde in MAN!AC 5/2001 getestet (Abwertung auf 78% Spielspaß).




SUPER PREIS

NUR € 1.99

SUPER INFOS

Ab sofort zum Knaller-Preis!

MEHR TESTS! MEHR SERVICE!

100 SEITEN TOP-INFOS FÜR 1,99




Topaktuell: Previews und News




Kritisch & kompetent: Spieletests




Exklusiv: Specials & Reportagen

powered by MAN!AC & audiovision

**ENTWICKLER:** SNK, Japan (www.agetec.com)

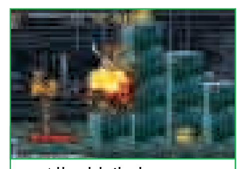
# Metal Slug X



Zu zweit killt sich's besser: Im Duett leidet lediglich die Übersicht ein wenig.

Ein Mann, ein Wort: Gegen Euch hat selbst eine ganze Armee keine Siegchance.

***Die Schlacht geht weiter:*** *Zwar bremste der jähe Konkurs letztes Jahr die "Metal Slug"-Schöpfer von SNK unsanft aus, doch für die Söldner ist deshalb nach bislang vier Neo-Geo-Episoden und zwei Handheld-Teilen noch nicht Schluss: Zusammen mit einigen anderen bekannten Serien wie "King of Fighters" (von dem jüngst die "2001"-Episode erschien) fand auch "Metal Slug" ein neues kreatives Zuhause bei anderen japanischen Entwicklern – Teil Vier mit bewährtem Spielablauf und kultiger Bitmap-Optik ist bereits ab Juni als Heimmodul erhältlich..*



Alles bleibt bestens: Bei "Metal Slug 4" metzeln sich allerdings neue Helden durch.

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Vor rund einem Jahr erschien unerwartet sogar in den USA die PSone-Umsetzung der wüsten Bitmap-Ballerei "Metal Slug X", doch für europäische SNK-Anhänger schien eine Veröffentlichung höchst unwahrscheinlich – bis jetzt. Etwas spät kommen dank Virgin nun auch Europäer in den Genuss hemmungsloser Brachial-Action.
Als Mitglied der "Metal Slug"-Spezialtruppe macht Ihr Euch mit einem von vier Bitmap-Söldnern alleine oder zu zweit auf den Weg durch sechs meist horizontal scrollende Levels, um die Armee des bösen General Morden aufzuhalten. Meist seid Ihr bei der Reise durch arabische Dörfer, geheime Bunker und alienverseuchte Basen zu Fuß unterwegs, gelegentlich könnt Ihr Euch aber zur Unterstützung Gefährte – die namensgebenden 'Slugs' – greifen. Von der tierischen Lösung in Form eines Kamels bis hin zu Exoskelett und Panzer haben alle eins gemeinsam: Sie können eine Handvoll Treffer einstecken und sind mit dicken Wummen ausgestattet. Stoßt Ihr auf Geiseln, spendieren Euch diese Extrawaffen, deren Munition begrenzt ist: Durchschlagskräftige Maschinengewehre, Laserstrahler und Flammenwerfer sind nur eine kleine Auswahl der speziellen Ballermänner.



Seltener Gast: Den praktischen Mini-Harrier findet Ihr im Gegensatz zu anderen Vehikeln nur ein einziges Mal im Spiel.

Habt Ihr Euch einmal durch das Spiel geballert (dank unendlicher Continues auch für Nicht-Profis machbar), dürft Ihr künftig alle Levels einzeln anwählen, im Armeecamp auf Zeit spielen oder Euch mit einem Leben möglichst weit durchschlagen. Dazu gesellen sich eine Artwork-Galerie und der 'Another Mission'-Modus: Hier warten rund 20 Mini-Aufträge auf ihre Erfüllung. So sollt Ihr u.a. ein krabbelndes Baby beschützen oder schadlos über die Rücken baumelnder Mumien auf die andere Bildschirmseite hüpfen. *us*

Die uns vorliegende Testversion entpuppte sich trotz PAL-Covers als NTSC-Fassung – sollte die fertige Version über Gebühr mit Anpassungsschlampern enttäuschen, werden wir Euch darüber informieren.



Schau genau: Bei dieser 'Another Mission'-Bonusrunde springt Ihr auf Zehenspitzen über anfliegende Raketen.

| HERSTELLER | Virgin |
|---|---|
| SYSTEM | PSone |
| ZIRKA-PREIS | 30 Euro |
| GRAFIK | 79% |
| SOUND | 67% |
| Spielspaß | 83% |

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

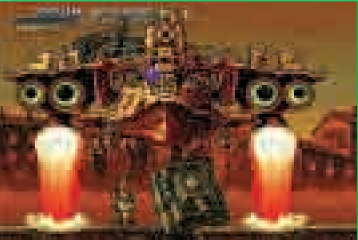
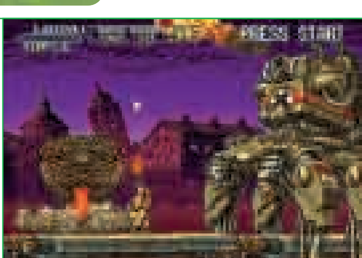
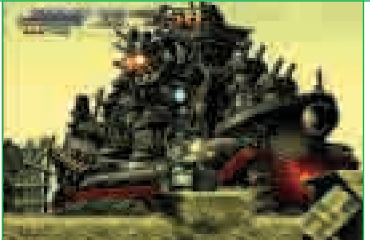
**Bis auf kleine grafische Abstriche fast perfekte Neo-Geo-Umsetzung: Genialer Cartoon-Krieg zum Abreagieren.**

AB 16

**ALT, ABER GUT: "Metal Slug X" ist einer der (wenigen) Beweise dafür, dass es auf dem Neo Geo außer tonnenweisen Prügelspielen auch noch eine Handvoll höchst unterhaltsamer Vertreter anderer Genres gab. Bedingungslos in der traditionellen 2D-Zeit verankert, wissen die bunten und liebevoll gestalteten Szenarien trotzdem auch heute noch zu gefallen. Auf der PSone blieben wegen des geringeren Speichers zwangsläufig einige Animationen auf der Strecke und insbesondere die Explosionen sind häufig grobpixelig, doch das tut der Optik und dem Spaß kaum einen Abbruch. Das makabere Gemetzel muss zwar ohne roten Lebenssaft auskommen, aber dafür gibt's dank zahlreicher Bonusmissionen wesentlich mehr zu spielen als auf dem Neo Geo – zum Glück, denn das eigentliche halbe Dutzend Levels brilliert zwar mit ausgeklügeltem Design und dicken Bossen, ist aber nicht zuletzt dank der Continues schnell erledigt. Lasst Euch von der Umfangschwäche aber nicht abhalten, denn egal ob alleine oder zu zweit, die altmodische "Metal Slug X"-Action ist immer wieder eine Runde wert.**



**Ulrich Steppberger**


Mensch gegen Maschine: Die massiven Bosse von "Metal Slug X" füllen nicht selten den halben Bildschirm aus – dabei tauchen die dicken Brocken nicht nur am Levelende auf, gelegentlich erwartet Euch auch zwischendurch ein schweißtreibendes Duell.

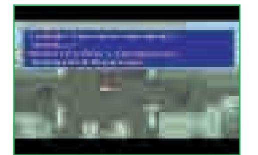
ANDERE VERSIONEN
Weitere Umsetzungen sind nicht geplant. Die Import-Fassung wurde in MAN!AC 4/2001 ebenfalls mit 83% Spielspaß bewertet.

**ENTWICKLER:** Squaresoft, Japan (www.playonline.com)

# Final Fantasy Anthology

*Sparumsetzung:*

***Wie schon bei "Final Fantasy 6" hat es Square leider auch diesmal versäumt, die Dialoge der Spiele ins Deutsche zu übersetzen, so dass Ihr auf gute Englischkenntnisse angewiesen seid, wenn Ihr die facettenreichen Geschichten in allen Details nachvollziehen wollt. Auch eine anständige PAL-Anpassung hat man sich gespart, fette schwarze Balken sind wie in Episode 6 das unschöne Ergebnis.***



Schade: PAL-Balken drücken den Spielspaß. Auch deutsche Texte sucht Ihr vergebens.

Die erste SNES-Ausgabe von "Final Fantasy". Nostalgikern wird es warm ums Herz, Grafik-Fetischisten bekommen Schreikrämpfe (Teil 4).

Spartanisch präsentiert, aber spannend inszeniert: Die Story wird ausschließlich in Textboxen erzählt ("Final Fantasy 5").

Besser spät als nie: Selten waren diese Worte unter Rollenspielern so aktuell wie in jüngster Zeit. Viele Fans trauten ihren Augen nicht, als sie fast acht Jahre nach Erscheinen der japanischen Original-Version tatsächlich noch "Final Fantasy 6" als PAL-Fassung in den Händen halten durften. Somit überrascht es fast nicht mehr, dass Square es sich nicht nehmen lässt, mit Teil 4 und 5 auch die beiden noch ausstehenden SNES-Klassiker hierzulande auf den Markt zu bringen. Unter dem Namen "Final Fantasy Anthology - European Editon" landen für knapp 30 Euro gleich beide Titel in Eurer Sammlung. Verwirrend ist hierbei, dass unter ähnlichem Namen in den USA seit längerem eine Box erhältlich ist, die jedoch die Episoden 5 und 6 enthält.

Technische Höchstleistungen darf man angesichts des für Videospiele schon fast biblischen Alters der Originale logischerweise nicht erwarten, pixelige Bitmap-Optik und MIDI-Gedudel sind angesagt! Bei "Final Fantasy 4" schlüpft Ihr in die Rolle des edlen Ritters Cecil, der sich gegen seinen skrupellosen König auflehnt. Dessen ruchlose Truppen ziehen meuchelmordend durch das Reich, um eine Reihe mächtiger Kristalle in ihre Gewalt zu bringen. Von seinem adligen Brötchengeber verstoßen, macht sich der kampferprobte Kriegsheld daran, den mysteriösen Sinneswandel des einst sanftmütigen Monarchen zu ergründen. Stadtbesuche, Dungeon-Wanderungen und rundenbasierte Zufallskämpfe – wer schon mal ein "Final Fantasy" gezockt hat, dürfte mit dem RPG-typischen Spielablauf auf Anhieb zurechtkommen. Die selbst für SNES-Verhältnisse magere Bitmap-Optik stößt zwar Polygon-Fetischisten vor den Kopf, lasst Ihr Euch jedoch auf die altbackene Präsentation ein, erwartet Euch ein ungemein motivierendes Abenteuer mit fesselnder Story und oft wunderschöner Musik.

In "Final Fantasy 5" hingegen tretet Ihr in die Fußstapfen eines Taugenichts, der mehr oder weniger unfreiwillig in ein Abenteuer verwickelt wird. Eines schönen Tages nämlich regnen Meteoriten vom Himmel, zudem hat der heilige Stein des Windes den Geist aufgegeben. Zusammen mit der Prinzessin Reina, der eigenwilligen Freibeuterin Faris sowie Galuf, einem geheimnisvollen älteren Mann mit Gedächtnisschwund, versucht Ihr, Licht ins Dunkel dieser seltsamen Vorkommnisse zu bringen. Leider entpuppt sich die Story für "Final Fantasy"-Verhältnise als ziemlich schwach: Zu klischeehaft wirken die Charaktere, zu flach sind die Dialoge. Die Grafik ist im Vergleich zum Vorgänger jedoch farbenfoher und detaillierter ausgefallen und auch das geniale Job-/Ability-System (je nach gewähltem Beruf erlernen Eure Schützlinge immer neue Fertigkeiten) garantiert langanhaltenden Spielspaß.

Für die 32-Bit-Wiedergeburt wurden beide Spiele übrigens mit netten aber für Square-Verhältnisse unspektakuläre FMV-Sequenzen aufgebohrt. Erfreulich: Gegenüber Teil 6 sind die Ladezeiten deutlich kürzer, bei "Final Fantasy 4" entfallen sie sogar komplett! *rj/cg*



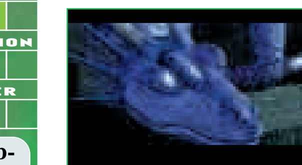


**WAS FÜR DEN JUST ERSCHIENENEN SECHSTEN TEIL GILT, trifft auch auf den "Final Fantasy"-Doppel-Nachschlag zu. Könnt Ihr Euch mit hoffnungslos veralteter Bitmap-Optik (Teil 4 sieht selbst für 16-Bit-Verhältnisse dürftig aus) und billigem Synthie-Gedudel (das kompositorisch allerdings über jeden Zweifel erhaben ist) anfreunden könnt, erwarten Euch knapp 100 spannende Stunden traditioneller Rollenspiel-Kost. Die spartanische PAL-Anpassung ohne Übersetzung (aber mit fetten schwarzen Balken) macht beide Abenteuer allerdings für Englisch-Unkundige nahezu unspielbar. Dafür müsst Ihr in "Final Fantasy 4" keine Ladezeiten und im Nachfolger nur kurze Wartepausen beim Wechsel in Menüs oder Kampfarena-Umblendungen hinnehmen.**

**Colin Gäbel**

| HERSTELLER | |
|---|---|
| Square | |
| SYSTEM | |
| PSone | |
| ZIRKA-PREIS | |
| 30 Euro | |
| GRAFIK | SOUND |
| 42% | 78% |

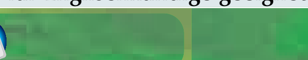
Spielspaß **84%**



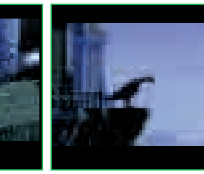
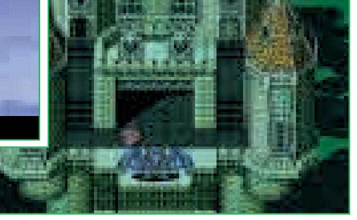
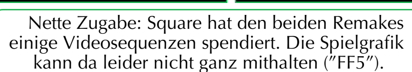
ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

**16-Bit-Rollenspielperlen im Doppelpack – technisch lieblos umgesetzt und nur für Englischkundige geeignet.**





AB 16

Nette Zugabe: Square hat den beiden Remakes einige Videosequenzen spendiert. Die Spielgrafik kann da leider nicht ganz mithalten ("FF5").

ANDERE VERSIONEN

Episode 4 erschien in den USA in der "Final Fantasy Chronicles"-Box (Import-Test in MAN!AC 9/2001). Episode 5 wurde dort als "Final Fantasy Anthology" veröffentlicht (Import-Test in MAN!AC 12/1999).




# SUN GAMES

**GEBRAUCHTSPIELEVERSAND**
**KONSOLEN & ZUBEHÖR**

GB - SNES - N 64 - PSX - PS one - PS 2 - DC - PC

DER AN- UND VERKAUF FÜR GEBRAUCHTE SPIELE UND GEBRAUCHTKONSOLEN.

VERSAND

SUN - GAMES
BAUMSCHULENSTR. 77
12437 BERLIN
Tel.: 030 - 53 213 397
Funk 0177 - 369 69 80

GESCHÄFT

FORDERN SIE UNSERE PREISLISTE AN!
www.sun-games.de

MO - FR 10 - 18 UHR
SA 10 - 17 UHR

!! Nur für Händler !!

# Tradelink

Spielegroßhandel
Eltastraße 8
78532 Tuttlingen

ALLE SYSTEME

Händleranfragen unter:
Tel.: 07461/79001 + 79002
Fax: 07461/79003

# SPIELRAUM

- Fachversand für Exoten und Randsysteme -

**Gratis-Komplettkatalog anfordern !**

**Darin finden Sie :**

**NEO - GEO, PC Engine, Super NES, NES, Mega Drive, Sega Saturn, Mega CD, Sega 32 X, NEO-GEO CDs, Atari Jaguar/ Lynx, CD-32 ST/E, Wonderswan, Master System, Panasonic 3DO, Virtual Boy, VCS + mehr**

**Vergleichen Sie Preis - und Serviceangebote**

Irrtümer, Preisänderungen , Druckfehler vorbehalten. Keine Haftung für Inkompatibilität

BOHLENPLATZ 22 91054 ERLANGEN

**TEL 09131 / 205093 FAX - 205083**

e - mail : Spiel-Raum@t-online.de
Mobil 0171/9901214

P.S.: Wir kaufen auch ganze Sammlungen aller Systeme auf

# FAIRPLAY GAMES

The World Of Pure Gameplay

**DEIN HÄNDLER FÜR:**

• NINTENDO 64/ Game Cube/ Game Boy/ Color/Advance
• Sony Playstation/ PS One/ PS2 • SEGA Dreamcast
• PC CD- ROM • X-Box • DVD-Filme • Zubehör

**Tel.: 034204/ 37 842 · Fax 034204/ 37 843**

E-Mail: vertrieb@fairplaygames.de · www.fairplaygames.de




Der billigste G.......r in
-München-München-München-München-München

# PARALAXX

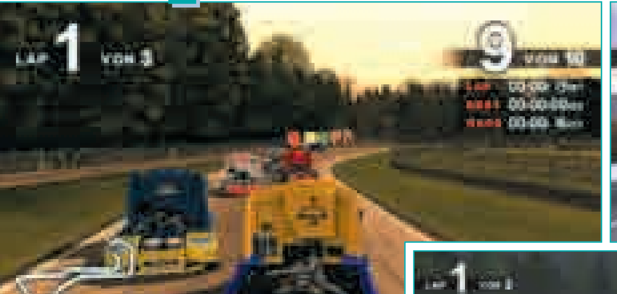
Friedrichshafenerstraße 9 81243 München
(S-Bahnstation Westkreuz)

Playstation II Grundgerät inkl. Controller ............298,-
Playstation II Mem. Card ...44,-
Playstation II Controller ....29,-
Blood Omen II ................58,-
ICO ..............................58,-
Metal Gear Solid II ..........58,-
Knockout Kings 2002 .......58,-
Kessen II .......................58,-
Sled Storm .....................58,-
Maximo ..........................58,-
Resident Evil Survivor II....58,-
V-Rally 3 .......................58,-
Deus Ex .........................58,-
Tekken 4 ........................58,-
Virtua Fighter 4 ..............58,-
Shadowman II (uncut) .......58,-
GTA 3 ............................58,-

**Tel : 089 / 15901999**

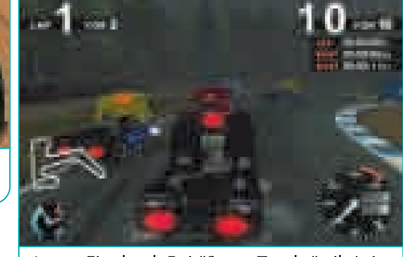
**ENTWICKLER:** Jester Interactive, England (www.jesterinteractive.co.uk)

# Super Trucks

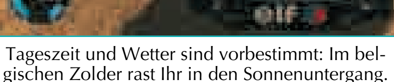


Tageszeit und Wetter sind vorbestimmt: Im belgischen Zolder rast Ihr in den Sonnenuntergang.

In der Lausitz braust Ihr sogar über einen Teil des dort beheimateten High-Speed-Ovals.



Armes Finnland: Bei "Super Trucks" gibt's im Norden ausnahmsweise keinen Schneefall, dafür aber prompt nächtlichen Regen.



***(Fast) wie echt:*** *Dank tatkräftiger Unterstützung der originalen Piloten und Rennställe sind bei "Super Trucks" viele Details so realitätsnah wie möglich gestaltet – allerdings versteiften sich die Entwickler von Jester nicht auf eine überzogene Nähe zur Wirklichkeit, sondern gingen zum Zweck der Spielspaßerhaltung eine Handvoll Kompromisse ein: So existiert die praktische Handbremse nämlich bei echten Brummis nicht, dafür gibt's dort einen Tempobegrenzer bei 160 km/h, der im Spiel wiederum weggelassen wurde. Auch die alternative Drift-Steuerung entsprang der Programmierer-Phantasie, aber Puristen müssen die schließlich nicht auswählen.*

Auch wenn sich Rennsport-Deutschland derzeit hauptsächlich auf das Schumi-Duo und dessen bösen Erzfeind Montoya in der Formel 1 konzentriert, wird in anderen Fahrzeugklassen noch um Pokale und Podestplätze gerast: Eine solche Rennserie sind die 'Race Trucks', die mit rund 1.500 PS die dicksten Motoren stellen und zudem beweisen, dass selbst die auf der Autobahn so lahmen Laster für spannende Temposchlachten taugen.

14 Fahrer mit Zugmaschinen von bekannten Firmen wie MAN, Caterpillar oder Mercedes stellen das Feld, das auf sieben europäischen Rennstrecken um die Wette düst. Sämtliche Kurse entstammen der offiziellen Meisterschaft, neben Pisten in Tschechien, Finnland und Spanien ist auch Deutschland mit dem sächsischen Lausitzring vertreten. Als frischgebackener Brummifahrer macht Ihr Euch am besten erst mit der Handhabung der Kolosse vertraut: Neben einer normalen Rennsteuerung dürfen sich Lenkradakrobaten an der 'Drift'-Variante versuchen, bei der Ihr besonders leicht um die Kurven schlittert. Fleißige Bastler wiederum können zudem ihr eigenes Fahrverhalten ausknobeln, indem sie im umfassenden Setup-Menü an Details wie Achsendämpfung, Stabilisatorlevel und Radeinschlag herumschrauben.

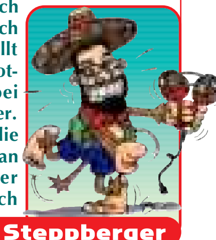
Eine Besonderheit ist allen Truck-Modellen gemeinsam: Während des Rennens werden die Bremsen schnell heiß und verlieren dadurch rapide an Wirkung. Deshalb müssen die Scheiben regelmäßig per Druck auf die L2-Taste mit Wasser gekühlt werden, das allerdings nur begrenzt in Euren Tanks herumschwappt.

Neben Zeitläufen und Einzelrennen versucht Ihr Euch an der Meisterschaft: Bei jedem Lauf fahrt Ihr auf Wunsch eine Qualifikation, bevor es gegen bis zu neun CPU-Gegner zur Sache geht. Unfaire Tempobolzer müssen sich dabei umsehen, denn gelegentlich werden ihnen für Vergehen wie Rempler oder verbotenes Abkürzen in Schikanen von Streckenposten saftige Zeitstrafen aufgedrückt. Für zusätzliche Abwechslung sorgt der 'Bis zum letzten Mann'-Modus, bei dem nach jeder Runde der letztplatzierte Truck ausscheidet. Im Zweier-Splitscreen fahren zudem maximal drei Computerbrummis mit. *us*



Auch im Splitscreen wird fröhlich gedrängelt: Maximal drei Computergegner gehen mit Euch an den Start.

**FÜNF TONNEN SPIELSPAß: Dafür, dass "Super Trucks" das erste 'normale' Spiel aus dem Hause Jester Interactive ist, weiß die Truck-Raserei ausgesprochen gut zu gefallen. Wer sich für Rennsportsimulationen jenseits der Formel 1 interessiert, findet hier einen lohnenswerten Titel: Die Handhabung der Brummis überzeugt durch realistisch wirkendes Fahrverhalten, gewürzt mit einer Prise Strategie durch die nötige Bremskühlung. Auch grafisch gibt es wenig zu meckern: Zwar fällt die Randbebauung der meisten Strecken etwas sparsam aus, doch dafür protzen die Fahrzeuge mit zahlreichen Details. Die Bildrate bleibt selbst bei Massenkarambolagen flüssig, nur im Splitscreen gibt's gelegentliche Ruckler. Beim Sound sammelt die kernige Motoren-Akustik Pluspunkte, während die uninspirierte Hintergrundmusik schnell nervt. Einzig die spärliche Zahl an Kursen trübt das schwergewichtige Vergnügen etwas – trotz mehrerer Meisterschaften sind sieben Kurse etwas knapp bemessen. Das sollte Euch aber nicht von den "Super Trucks" abhalten, denn die flotten Zugmaschinen machen kräftig Laune.**



**Ulrich Steppberger**



| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Jester |
| SYSTEM | PS2 |
| ZIRKA-PREIS | 60 Euro |
| GRAFIK | 82% |
| SOUND | 64% |
| Spielspaß | 80% |

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

**Abwechslung vom PS-Einerlei: Technisch überzeugendes Brummi-Rennspiel mit gelungener Fahrphysik.**



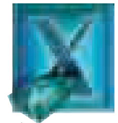


Die Innenansichten sind schön aufgemacht: Wem das Cockpit (links) zu eingeschränkt vorkommt, der wechselt zur freien Sicht mitsamt Rückspiegel (rechts).

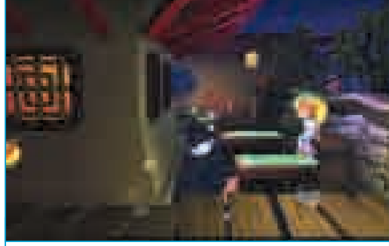
ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: TRAVELLER'S TALES, ENGLAND (WWW.T-TALES.COM)

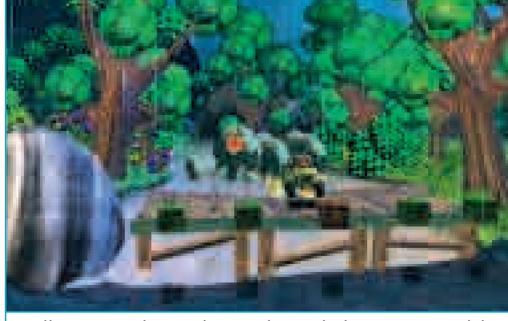
# Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex



Crash auf Abwegen: Sieht man von seinem in der letzten Ausgabe getesten "XS"-Handheldabenteuer ab, ist die Umsetzung von "Der Zorn des Cortex" sein erster Konsolenabstecher jenseits von Sony-Hardware. Geändert hat sich zur PS2-Vorlage wie erwartet spielerisch kaum etwas: Wie üblich seid Ihr mit der Beutelratte unterwegs, um einen bösen Plan von Fiesling Dr. Neo Cortex zu vereiteln. In den 25 Levels (plus mehreren Bonusspielstufen) seid Ihr meistens zu Fuß unterwegs und knackt dabei Kisten für Äpfel und Extraleben, räumt lästige Feinde mit einem flotten Wirbler aus dem Weg und sammelt Kristalle, damit Ihr nach fünf Runden gegen einen Obermotz antreten könnt. Für reichlich Abwechslung sorgen Levels, in denen Ihr mit Vehikeln wie Jeeps, Snowboards oder einer überdimensionalen Kugel unterwegs seid. Zudem hat Schwesterchen Coco diesmal ihre eigenen kleinen Abenteuer zu bestehen. Auffälligste Änderung auf der Xbox ist der mit 'Fur Shading' erzeugte Pelz der Hauptfiguren, ansonsten wurde hier und da etwas aufpoliert. Erfreulicherweise hat man zudem die Ladezeiten auf ein erträgliches Maß reduziert. *us*



Nur nicht nervös machen lassen: Crashs kleine Schwester Coco kommt das erste Mal zu Fuß zum Einsatz.



Allein gegen die Herde: Drückt Crash das Jeep-Gaspedal nicht durch, wird er schnell platt gemacht.

**ÜBER DIE ZAHLREICHEN VORZÜGE vom vierten "Crash Bandicoot" habe ich mich ja bereits beim Test der PS2-Fassung ausgelassen. Auch einige Monate später hat die spaßige Hatz durch liebevoll gestaltete Szenarien nichts an Frische verloren. Gerade die zahlreichen verschiedenen Fahrzeuge und besonders die herausragende "Monkey Ball"-Kugelei machen Laune wie am ersten Tag. Das neue Fell von Crash und Coco wirkt auf den ersten Blick arg ungewohnt, aber außerhalb des Ladebildschirms fällt dies sowieso kaum auf – und diesen müsst Ihr endlich nicht mehr ewig ertragen, denn die Levels werden nun wesentlich schneller ins Konsolen-RAM geschaufelt. Dazu gibt's nette Surroundeffekte. Hüpfspiel-Fans greifen bedenkenlos zu.**

**Ulrich Steppberger**

| | |
|---|---|
| HERSTELLER | Vivendi |
| SYSTEM | Xbox |
| ZIRKA-PREIS | 69 Euro |
| GRAFIK | 77% |
| SOUND | 76% |

**Spielspaß 85%**

Bewährt unterhaltsames Jump'n'Run mit viel Abwechslung, schöner Aufmachung und endlich kurzen Ladezeiten.



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

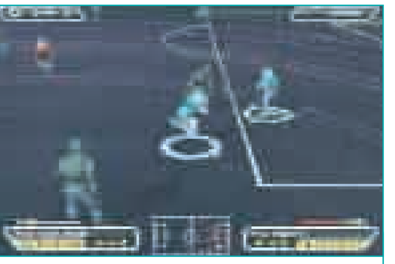
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 12/2001 ebenfalls mit 85% getestet.

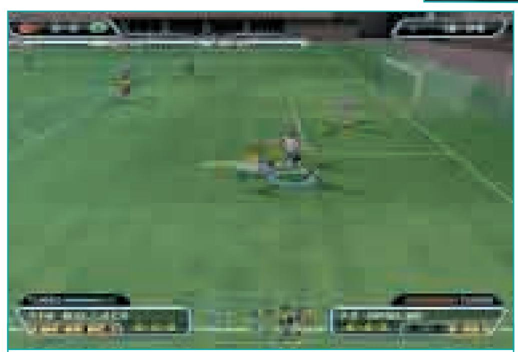
ENTWICKLER: MIDWAY SPORTS, USA (WWW.MIDWAY.COM)

# Red Card

Midway verpasst sämtlichen Sportarten eine Prise Spaß: Nach Basketball ("NBA Jam"), Football ("NFL Blitz") und Eishockey ("NHL Hitz") ist mit "Red Card" nun die europäische Domäne Fußball an der Reihe: Wie es sich für den Rasensport gehört, stehen für jedes Team elf Kicker auf dem Platz und versuchen, das runde Leder ins gegnerische Tor zu bolzen. Allerdings müsst Ihr hier nicht so sehr Rücksicht auf die Gesundheit der Gegenspieler legen, denn bei "Red Card" drückt der Schiri gerne mal bei Fouls ein Auge zu (auf Wunsch stellt Ihr seine Toleranzgrenze natürlich auch niedriger). Für besonders wüste Tritte bzw. spektakuläre Spezialschüsse im Angriff nützt Ihr auf Knopfdruck einen Energievorrat, der sich danach allerdings erst nach einer Weile wieder auflädt.

Neben Freundschaftsspielen zeigt Ihr Euer Können in einem Turnier oder spielt gegen Dutzende Nationalmannschaften bis zum Titel: Habt Ihr dabei alle Teams eines Kontinents besiegt, trefft Ihr auf spezielle Gegner wie Delphine oder Ninjas. *us*

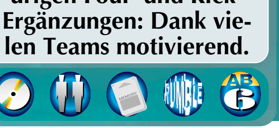

Ungewöhnliche Zeitgenossen: Als freispielbare Bonusteams finden sich u.a. See-Säugetiere und Elitesoldaten ein.


Das wird gleich etwas weh tun: Während Ihr den Torschuss vorbereitet, tritt der Verteidiger besonders grob zu.

Alarm für den Gegner: Euer Stürmer zieht hier gerade einen Superkick ab – zu erkennen an Zeitlupe und Wischeffekt.

**HERSTELLER** Midway
**SYSTEM** PS2
**ZIRKA-PREIS** 60 Euro
**GRAFIK** 78% **SOUND** 66%

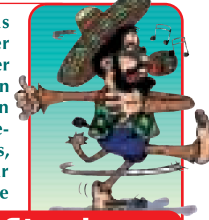
**Spielspaß 78%**
Spritziges Fußball nach Standardregeln, aber mit urigen Foul- und Kick-Ergänzungen: Dank vielen Teams motivierend.



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen für Xbox und Gamecube erscheinen demnächst.

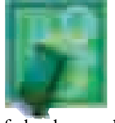
**DAS VERDIENT RESPEKT:** Midway hat mit "Red Card" das Kunststück geschafft, die Fußballgrundregeln gekonnt mit einer Prise Überzogenheit zu koppeln. An Simulationen wie "FIFA" oder "ISS" kommt die flotte Kickerei natürlich nicht heran, aber trotzdem finden ambitionierte Balltreter ausreichend Tiefgang, um trickreiche Ballstafetten aufzuziehen. Die witzigen Fouls und besonders die im 'Matrix'-Stil dargestellten Schüsse sehen dank flotter und detailreicher Optik einwandfrei aus, während auf der Soundseite das Kommentator-Duo bald langweilt. Zwar bremsen gelegentlich komatöseTorwarte, harte CPU-Gegner und eine manchmal haklige Steuerung das Vergnügen, insgesamt lohnt sich die Bolzerei aber – besonders für Mehrspieler-Matches.


**Ulrich Steppberger**

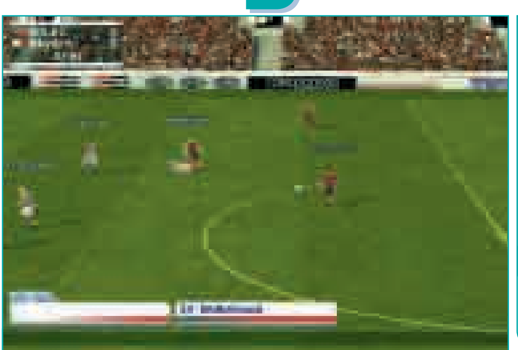
ENTWICKLER: HOODOO STUDIOS, ENGLAND (WWW.CODEMASTERS.COM)

# BDFL Manager 2002

***30 mal Fußball:** Im Herbst des Jahres wird Codemasters den Fußball-Markt inflationieren. Dann nämlich erscheinen in ganz Europa für PS2 und Xbox je 15 verschiedene Versionen von "Club Football" – ein Spiel rund um das Leder, dass in diversen Vereinsfassungen in den Handel kommt. In Deutschland werden die Fans von FC Bayern, Borussia Dortmund sowie HSV bedient.*



Codemasters erfolgreicher PSone-Fußballmanager debütiert auf der Nachfolgekonsole: Diesmal dürft Ihr Euch als Manager bzw. Trainer eines Teams aus insgesamt 16 Spielklassen in Schottland, England, Italien, Spanien, Frankreich und Deutschland betätigen. Das wars aber noch nicht mit der Fülle an originalen Kadern: 17.000 aktuelle Kicker aus 722 europäischen Vereinen sind in der enormen Datenbank vorhanden und spielen eine Rolle bei kontinentalen Cups oder auf dem Transfermarkt. In aufgeräumten Menüs dirigiert Ihr via Schultertasten durch detailreiche Aufgabenbereiche wie Kader (u.a. Taktik, Training und Nachwuchsförderung), Transfermarkt, Finanzen (mit Sponsorensuche) oder Stadionbau. Am Match-Tag guckt Ihr dem Geschehen in hübschen 3D zu und plärrt wie gewohnt taktische Anweisungen über den Platz. Neben der normalen Karriere darf auch zu zweit, unter Zeitdruck oder bei einer Art Missions-Modus gemanagt werden. *sf*


Spannende Zweikämpfe: Wollt Ihr Euch das Zusehen sparen, so lasst Ihr einfach das Ergebnis berechnen.

Aufgeräumt: Die vorbildliche Menüführung und -gestaltung macht Euch das Manager-Leben leicht.

**HERSTELLER** Codemasters
**SYSTEM** PS2
**ZIRKA-PREIS** 60 Euro
**GRAFIK** 63% **SOUND** 66%

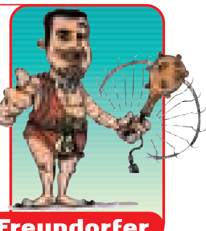
**Spielspaß 76%**
Originaldaten ohne Ende: Bis auf Lade- und Rechenzeiten gelungene Konvertierung des besten PSone-Fußballmanagers.



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

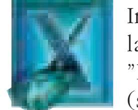
ANDERE VERSIONEN
Die PSone-Variante wurde in MAN!AC 1/2002 mit 73% Spielspaß getestet.

**AUF DER INSEL NICHTS NEUES:** Die britischen Fußball-Junkies der Hoodoo Studios liefern Euch bekannt gelungenen Zeitvertreib – habt Ihr ein Faible für die manchmal etwas trockene, spätestens aber während eines wichtigen Spiels nervenzerreißend spannende Manager-Tätigkeit, ist der PS2-"BDFL Manager" genau das Richtige für Euch. Die Datenfülle würde selbst einen 'RAN'-Redakteur zufrieden stellen, Menüführung, Optionalität (abgesehen von dem weitgehend vernachlässigten Finanzaspekt) sowie die – für eine Simulation – schicken Spielszenen werden der Thematik und der Plattform gerecht. Allerdings hätte ich mir für die 128-Bit-Fassung kürzere Ladezeiten und ein paar innovative Ideen gewünscht.

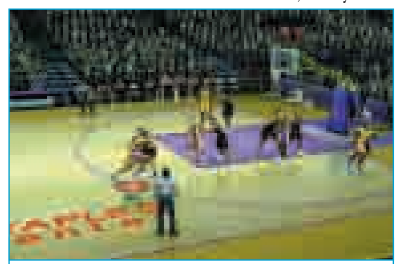

**Stephan Freundorfer**

ENTWICKLER: High Voltage Software, USA (www.high-voltage.com)

# NBA Inside Drive 2002



In ihrem zweiten Xbox-Titel lassen die Macher von ”Hunter: The Reckoning” (siehe S. 18) Schweiß statt Blut spritzen: Mit den originalen Hünen der Profiliga NBA haut Ihr Euch in den drei bekannten Modi Saison, Play-Off und Freundschaftsspiel die Dunks um die Ohren. Während die beiden letzteren lediglich für den kleinen Basketball-Hunger zwischendurch taugen, bietet die komplette Saison wesentlich mehr Langzeitmotivation. Wer mit den Kadern der aktuellen Profiteams nichts anfangen kann, bastelt sich mit dem ‘Fantasy Draft’ einfach seine eigene Liga. Habt Ihr Euch an den umfangreichen Statistiken und Tabellen sattgesehen, geht’s ab in die brodelnde Halle: Die Fans toben und die amerikanischen TV-Kommentatoren heizen die Stimmung an. Auf Experimente bei der Steuerung hat man bewusst verzichtet: Blocks, Würfe und Pässe löst Ihr mit den Aktionsknöpfen aus, während die Schultertasten dem Aufposten und krachenden Turbomoves dienen – allerdings nur solange die Kondition ausreicht. *tk*



Die Seitenkamera lässt sich zwar nicht zoomen, dafür bietet sie den besten Überblick für ausgeklügelte Spielzüge.



Egal ob ‘Dunking Deutschman’ Nowitzki oder Shaquille O’Neill (rechts): Die Spieler wirken sehr authentisch.



Gibt’s nur per Cheat: Der Court auf dem Chicagoer Hochhaus sorgt für Schwindelanfälle.

**DEFENSE, DEFENSE! Mit diesem Schlachtruf habe ich mehr als nur einmal versucht, meine Recken anzuspornen. Denn leider beeinflusst der Schwierigkeitsgrad sowohl die gegnerischen Spieler als auch Eure eigenen KI-Mannen. Die Folge: Bei ‘Rookie’ ärgert man sich über stümperhafte Abwehrreaktionen auf beiden Seiten und bei ‘All-Star’ verkommt das Ganze zu einer aberwitzigen Block-Orgie. Spaß macht’s aber trotzdem: Die Polygonsportler sehen ihren realen Vorbildern erstaunlich ähnlich und sind ordentlich animiert, auch wenn dezentes Ruckeln den Eindruck schmälert. Die Steuerung gefällt nach kurzer Eingewöhnung ebenfalls. Insgesamt bleiben die Konkurrenz-Korbjäger von EA aber weiterhin das Maß aller XBox-Dinge.**

**Stephan Freundorfer**

HERSTELLER: Microsoft
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 69 Euro
GRAFIK: 76% SOUND: 82%

Spielspaß 77%

Ordentliche Basketball-Sim mit nervigen KI-Macken, aber hübscher Optik und knackigem Surround-Sound.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

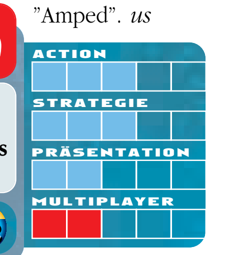
ENTWICKLER: Radical Entertainment, Kanada (www.radical.ca)

# Dark Summit

Die Snowboard-Rebellen rund um Rotschopf Naya treten nun auf der Xbox zur Befreiung des Mount Garrick an: Wie von anderen Trendsporttiteln gewohnt, rauscht Ihr auf dem Board verschneite Abhänge hinab, allerdings müsst Ihr dabei keine Rennen gewinnen. Stattdessen steht die Erfüllung zahlreicher Aufgaben auf dem Programm, damit Ihr für höhere Pisten zugelassen werdet und mehr über die mysteriösen Ereignisse am Berg erfahrt.
Das Xbox-”Dark Summit” gibt sich überraschungsfrei und sieht (wie so viele andere Umsetzungen) haargenau so aus wie auf der PS2: Die überlegenere Hardware macht sich lediglich durch die dezent aufpolierte Soundkulisse mit geschickt eingesetzten Surround-Effekten bemerkbar, während die Grafik mit immer wieder auftretenden Bildratenschwankungen etwas enttäuscht. Wer mal einen Snowboardtitel jenseits des üblichen Halfpipe- bzw. Abfahrt-Einerlei erleben will, schaut sich’s trotz der unspektakulären Technik mal an, die restlichen Wintersportler spielen dagegen lieber noch eine Runde ”Amped”. *us*



Kommt ein Boarder geflogen... Wenn Naya lostrickst, können die Skifahrer nur noch dumm dreinschauen.



HERSTELLER: THQ
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 69 Euro
GRAFIK: 69% SOUND: 70%

Spielspaß 74%

Interessante Mischung aus Snowboard-Rennspiel und Action-Adventure, allerdings etwas eintönig.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Eine Gamecube-Umsetzung erscheint demnächst, die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 5/2002 mit 74% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: Konami, Japan (www.espnthegames.com)

# ESPN Winter X-Games Snowboarding 2

Konami bringt das mit dem rekordverdächtig langen Namen versehene ”ESPN Winter X-Games Snowboarding 2” auch auf der Xbox an den Start: Ihr tretet wahlweise zu Disziplinen wie einem Big-Air-Wettbewerb oder dem rasanten ‘Boarder-X’ an und stürzt Euch für Kunststücke in die Halfpipe oder auf einen ‘Slope Style’-Abhang – wahlweise auch zu zweit via Splitscreen. Für längerfristige Motivation sorgt der umfangreiche Karrieremodus, in dem Ihr einen Eigenbau-Boarder auf die weißen Pisten schickt und mit Euren sportlichen Erfolgen neue Ausrüstung und Sponsoren ergattert. Optisch und spielerisch hat sich zum PS2-Original wenig bis nichts getan. Somit bleibt ein durchaus unterhaltsames Snowboard-Spiel, das aber dennoch nicht nur technisch gegenüber Microsofts Europa-Starttitel ”Amped” mit dem zweiten Platz vorlieb nehmen muss. *us*

Jetzt aber hurtig: Wer beim ‘Boarder-X’ früh ins Hintertreffen gerät, hat kaum noch eine Siegchance.

HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Xbox
ZIRKA-PREIS: 69 Euro
GRAFIK: 72% SOUND: 76%

Spielspaß 81%

Unspektakuläres, aber unterhaltsames Snowboarding mit reichlich Umfang und Trickmöglichkeiten.

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Die PS2-Fassung wurde in MAN!AC 4/2002 mit 81% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: SCI, ENGLAND (WWW.SCI.CO.UK)

# Rally Championship



Mit Vollgas durch den Wald: Nur selten müsst Ihr bei "Rally Championship" wirklich kräftig auf die Bremse treten.

*ES GEHT FORSCH VORAN: Auch wenn "Rally Championship" mit ausreichend Einstellmöglichkeiten am Auto den Simulationsschein wahrt, überwiegt der Arcade-Einschlag: Meist saust Ihr in halsbrecherischem Tempo durch die Landschaft, sensible Steuermanöver wie bei "Colin McRae" & Co. sind weniger gefragt als schnelle Reaktionen. Das macht auch ganz ordentlich Spaß, denn die Strecken sind vor allem optisch ansehnlich – auch wenn sie gelegentlich etwas spartanisch wirken. Für eine höhere Wertung fehlen mir allerdings mehr abwechslungsreiche Spielelemente: Die Fahrt gegen die Uhr ist für einen actionlastigen Titel nicht ausreichend, optionale Rennen gegen KI-Konkurrenten hätten dem PS-Spektakel gut gestanden.*

**Ulrich Steppberger**

Langsam kommt die Rallye-Welle auf der PS2 ins Rollen: Nach Sony und Ubi Soft laden nun SCI bzw. Publisher Codemasters mit "Rally Championship" zur Raserei über Stock und Stein ein. In sechs Ländern mit insgesamt 24 Etappen zeigt Ihr Euer Können: Während in Schottland oder Wales gerne Regenschauer den Boden zu Matsch verwandeln, herrschen in Skandinavien winterliche Verhältnisse vor. In Afrika wiederum wirbelt Ihr auf knochentrockenen Böden Staub und Sand auf.

Wie beim Stallkollegen "Colin McRae" seid Ihr dabei alleine unterwegs und kämpft praktisch im Fernduell gegen die Zeiten Eurer Konkurrenz – gegnerische Autos seht Ihr nur im ordentlichen Splitscreen, wenn Ihr mit bis zu vier Spielern antretet. Arcaderaser müssen sich um den Zustand ihres Vehikels keine Sorgen machen, denn Schäden gibt's in dieser Variante keine. Anders sieht es im Simulationsmodus aus: Hier verdient Ihr Euch über gute Platzierungen Preisgeld und leistet Euch davon bessere Autos, um in höheren Klassen starten zu können. Voraussetzung dafür sind natürlich ein glückliches Händchen beim Wagen-Setup sowie unfallfreie Fahrt, denn hier ziehen Kollisionen schnell negative Folgen nach sich. *us*

| HERSTELLER | Codemasters |
|---|---|
| SYSTEM | PS2 |
| ZIRKA-PREIS | 60 Euro |
| GRAFIK | 78% |
| SOUND | 66% |

Spielspaß **75%**

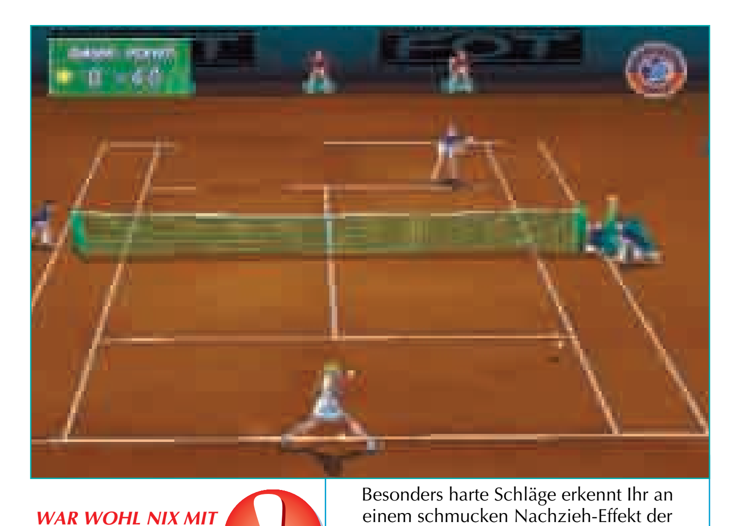
**Rallye-Flitzer mit hübscher Optik und einfacher Kontrolle, aber einem Tick zu wenig Abwechslung.**

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzung sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: KONAMI, JAPAN (WWW.KONAMI-EUROPE.DE)

# WTA Tour Tennis



Besonders harte Schläge erkennt Ihr an einem schmucken Nachzieh-Effekt der gelben Filzkugel.

*WAR WOHL NIX MIT FRAUENPOWER: Konamis "WTA Tour Tennis" ist in allen Belangen der Sega- ("Virtua Tennis") und Nintendo-Konkurrenz ("Mario Tennis") unterlegen. Weder Spieldynamik, -gefühl, Grafik noch Präsentation erreichen das Niveau der angesprochenen Titel: Die Optik flimmert penetrant, die Animationen wirken amateurhaft und der Ballflug ist oftmals nur schwer einzuschätzen. Vor allem letzteres sorgt schon nach kurzer Zeit für gepflegten Frust, verliert Ihr doch so immer wieder wichtige Punkte. Auch der Karriere-Modus gestaltet sich mit seinen nicht spielbaren Trainigseinheiten sehr dröge und wenig motivierend – einzig die 'Exhibition'- und Mehrspieler-Varianten machen kurzfristig Spaß. Insgesamt recht dürftig.*

**Oliver Schultes**

Damenwahl: Ausgestattet mit offizieller WTA-Lizenz präsentiert Konami mit "WTA Tour Tennis" das erste von zwei Tennis-Produkten ("Pro Tennis: WTA Tour Edition" erscheint erst später im Jahr).

Durften Dreamcast-Sportler im ersten "Virtua Tennis" nur mit Männern die gelbe Filzkugel über den Platz dreschen, so geben sich in Konamis Simulation ausschließlich Damen die Ehre: Monica Seles, Martina Hingis, Serena Williams und Jelena Dokic stehen u.a. zur Wahl. Mit dieser Weltelite dürft Ihr im 'Exhibition'-Modus Einzel- oder Doppelmatches austragen. Um in der Karriere-Variante antreten zu dürfen, müsst Ihr Euch mit Hilfe des Editors zuerst eine weibliche Athletin basteln: Körpergröße, -gewicht, Schlaghand sowie Outfit konfiguriert und ab geht's ins stressige Tourprogramm. Vom Weltranglistenplatz 100 aus startet Ihr Eure Tennis-Karriere und spielt auf zehn Plätzen (Gras, Sand, Teppich & Hartplatz) um Erfahrungspunkte respektive Preisgeld.

Die Steuerung orientiert sich an realen Gegebenheiten: Topspin, Slice, Lob, gerader Ball ohne Drive, Crossbälle sowie kurzfristige Sprints vollführt Ihr mit diversen Kombinationen aus Aktionstasten und Analogstick-Bewegungen. *os*




ANDERE VERSIONEN
Eine GBA-Umsetzung ist in Arbeit.







Bei den IAS-Actionsequenzen hängen Dauer des möglichen Angriffs und Größe der Fadenkreuze von Euren und den gegnerischen Attributen ab







Mit Euren Einheiten zieht Ihr über in Quadrate eingeteilte Karten: Ein Nahkampf kann noch nach der Bewegung ausgefochten werden (so Ihr neben einem Feind steht), Fernwaffen lassen sich nur statt der Positionsänderung zünden.

## INHALT



# Mars Attacks

## *Nachschub für Handheld-Strategen: Konami schickt Euch im GBA-"Z.O.E." in ein taktisches Mech-Getümmel.*

Wer ein Fünkchen Freude an Rundenstrategie auf dem GBA hat, weiß: "Advance Wars" muss man gespielt haben, und dass nicht nur, weil es der einzige deutschsprachige Titel aus dieser Disziplin ist. Nun gesellt sich mit "Zone of the Enders: The Fist of Mars" ein weiterer Vertreter ins mager besetzte Genre dazu, der – das sei vorweg gesagt – dem Alleinherrscher nicht ganz das Wasser reichen kann. Dennoch entwickeln sich nach einer kleinen Eingewöhnung Suchtsymptome, die nicht zu unterschätzen sind.

Wie im großen PS2-Vorbild dreht sich die Geschichte von "Z.O.E." um die nähere Zukunft der Menschheit. Diverse Planeten unseres Sonnensystems wurden besiedelt, Konflikte sind zwischen Erdbewohnern und Kolonisten ausgebrochen. In einer durch unzählige Animebildchen und seitenweise Dialoge erzählten Geschichte werdet Ihr als Jüngling Cage in den Kampf zwischen Mars-Rebellen und Ordnungsmacht hineingezogen – 25 spannende Schlachten unterbrechen das epische Geplapper der unzähligen Charaktere. Wie sich's für die nahe Zukunft gehört, besteigt Ihr und immer neue Bekanntschaften mächtige Stahlkolosse, mit denen Ihr rundenweise über die Felder unterschiedlicher Szenerien wie karge Steinwüste oder Marsmetropole zieht. Neben Euren Bewegungspunkten nutzt Ihr natürlich Eure Waffen, so ein Feind-Mech in Reichweite ist: Mit Granaten oder Kanonen wird aus der Ferne angegriffen, das Laserschwert zieht Ihr dem gegnerischen Blechkamerad drüber, sobald er ein Feld neben Euch steht. In den Kampfsequenzen kommt das aus "Ring of Red" bekannte 'Interactive Action System' zum Zug: Mit einem je nach Waffe und Piloten-Attributen unterschiedlich großen Fadenkreuz sollt Ihr in wenigen Sekunden den Feind treffen. Werdet Ihr angegriffen, dürft Ihr mit dem Rund Attacken ausweichen – wer keine Lust auf diese Action-Einlagen hat, kann das IAS nach Belieben abschalten.

Bei Kriegsglück erhaltet Ihr Erfahrungspunkte und Geld: Die Moneten werden zwischen den Schlachten in die Aufrüstung Eures Kolosses und der Eurer Kumpel investiert. Zudem findet Ihr Goodies wie ein Reparatur-Kit, das angeschlagenem Gerät in der Hitze des Gefechts Trefferpunkte spendet. So entwickelt sich aus einer anfänglich etwas tumben Einheitenschieberei bald ein gar nicht mal so seichtes Strategie-Spektakel... das Euch erst wieder loslässt, wenn Ihr nach 20 Stunden das Modul durchgespielt habt. *sf*



Redeschwall: Bei "Z.O.E." solltet Ihr ein Faible für die epische Entwicklung von Charakteren haben.

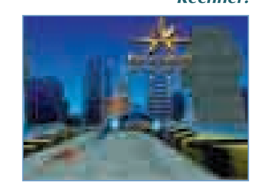
### ZONE OF THE ENDERS

| | |
|---|---|
| GENRE | STRATEGIE |
| HERSTELLER | KONAMI |
| D-RELEASE | JUNI |

**Grübelnachschub: Vor dem Hintergrund des PS2-"Z.O.E." inszeniert Konami ein packendes Rundenstrategiespiel mit "Ring of Red"-Anleihen und heftigem Anime-Einschlag.**

# Handheld mit PC-Verbindung: Gamepark 32

**3D-Spiele:**
*Während der Gamepark 32 nur 2D-Spiele bietet, ist die Zukunft des GBA dreidimensional. Der italienische Entwickler Raylight Studios arbeitet an 3D-Routinen, die bis zu 3.000 Polygone pro Sekunde berechnen. Obendrein soll die Software "Blue Roses" Spezialeffekte wie Transparenz, Nebel und Lichtquellen unterstützen. Erste Bilder und Quicktime-Filme holt Ihr Euch unter www.raylight.it auf den Rechner.*



Aus Korea kommt eine Game-Boy-Alternative, die mobilen Videospielspaß mit der PC-Welt verbindet. Das GP32 des hier noch unbekannten Herstellers Gamepark ist technisch fit, besitzt ein größeres Display als der Game Boy und erlaubt drahtlose Vierspieler-Duelle. In Verbindung mit einem Mobiltelefon startet das Handheld ins Internet, außerdem spielt es MP3-Musik. Klingt nach einem tollen Alleskönner: MAN!AC hat das Multitalent und die sieben ersten Spiele geprüft.
In Größe und Design ist der Gamepark dem Nintendo-Handheld ähnlich, mit seinen runden Backen und grauen Armaturen aber weniger schnittig und elegant als das Vorbild. Das Tasten-Layout ist identisch: Das Steuerkreuz liegt links, die beiden Feuerknöpfe rechts vom Bildschirm, außerdem gibt's Start, Select und zwei Schultertasten mit spürbarem Druckpunkt. Das Display ist deutlich größer und bringt mit 320 x 240 Pixeln auch eine bessere Auflösung. Symmetrie erreicht der Gamepark durch zwei Stereo-Töner – der Game Boy besitzt nur einen Lautsprecher.
Luxuriös sind die Schnittstellen: Per Funkverbindung zocken bis zu vier Spieler gegeneinander über eine maximale Distanz von zehn Metern. Das soll auch mit Handy-Kabel und Internet klappen – dazu benötigt Ihr allerdings einen Account für den koreanischen Server, auf dem man sich erst im Sommer in englischer Sprache registrieren kann. Wie andere Mobilgeräte besitzt der Gamepark eine Mini-USB-Buchse: Über das beigelegte Kabel überträgt Ihr MP3-Musik oder Heimentwicklerspiele vom PC auf den GP32.
Pragmatisch ist das Spielemedium: Statt auf spezielle Module à la Nintendo wird Gamepark-Software auf handelsüblichen Smart-Media-Karten geliefert: Der flache Wechselspeicher ist PC-kompatibel und wiederbeschreibbar. Leider sind Smart-Medien recht lahm, die Ladezeiten erinnern an PS2-Titel: Vor jedem Start wartet Ihr acht Sekunden. Auch während der Spiele kommt es zu Pausen zwischen vier bis sechs Sekunden, wenn Ihr z.B. in einen neuen Level wechselt. Die Bildschirmtechnik ist mit der des Game Boy identisch: Nur mit viel Licht könnt Ihr jedes Detail erkennen. Das Joypad steuert sich schwammig, das Steuerkreuz des GBA ist präziser.
Neun Spiele sind bereits erschienen, 27 weitere in Vorbereitung. Am meisten Spaß macht die Duellkeilerei **Little Wizard**, magische Special-Moves lassen Euch schmunzeln. Ihr verwandelt Euren Helden (Gnom, Zauberlehrling oder Tiger) in eine fleischfressende Pflanze, den Gegner in ein blökendes Schaf.

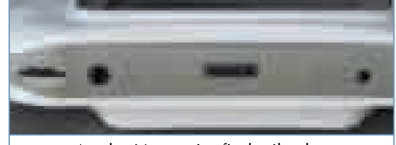


Der 32Bit-ARM9-Prozessor, vier 16Bit-Soundkanäle und acht MB RAM inszenieren flotte Prügeleien mit Digi-Kampfgeschrei.

Langweilig ist der mittelalterliche Prügelscroller **Dungeon & Guarder**. Die Steuerung gestaltet sich ungenau, die vier Helden beherrschen nur je zwei Schläge. Die vier bis sieben Spezialattacken, für die Ihr Zauberenergie benötigt, kommen nur selten zum Einsatz.
Auch bei **Treasure Island** ist die ausgeflippte Grafik besser als das Spielprinzip: Ihr werft Bomben in sieben Röhren, die dann hoffentlich aus einer bestimmten heraus und über den Gegner kullern. Statt flotten Echtzeit-Matches kämpft Ihr aber rundenweise, das ist fade. Auch **Rally Pop** ist ein rundenbasiertes Duell, in dem Ihr Rakete und Bombe mit ballistischer Flugbahn auf den Gegner feuert. Der simplen Version von "Worms" fehlt es ebenso an Spieltiefe wie dem Hollywood-inspirierten Hüpfspiel **Dy Hard**, in der Bruce Reeves durch einen Wolkenkratzer turnt. Obermotze bekämpft Ihr mit dem Fadenkreuz. Adventures und Rollenspiele wie **Astonishia Story R** sind wegen der koreanischen Bildschirmtexte unverständlich, die Abenteuerwelt schmücken aber viele Grafikdetails: Burgen protzen mit Rüstungen, Gemälden, Büsten und Blumen. Das siebte Spiel ist ein "Pokémon Puzzle"-Clone mit Frucht-Helden und koreanischem Namen, nett aber unspektakulär. Alle Spiele überraschen mit Kulleraugen-



An der Oberseite besitzt der Gamepark 32 USB-Anschluss, Smart-Media-Schacht und Power-Schalter.



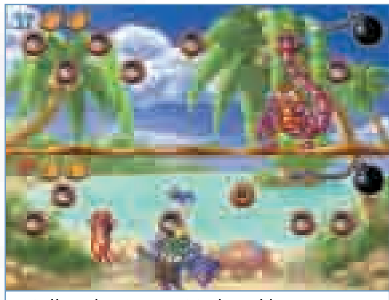
An der Unterseite findet Ihr den Lautstärkeregler, Kopfhörer-, Handy- und Netzteilbuchse.

## Pocket News

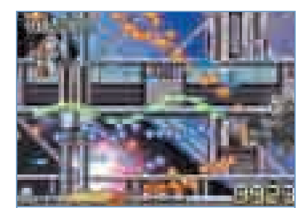


**NACHBRENNER:** Am 10. Mai erscheint ein Umbauset für den GBA, das den kontrastarmen Bildschirm beleuchtet. Der 'Afterburner' wird zwischen Gehäuse und LCD installiert, laut dem Hersteller Portable Monopoly sind Spiegelungen ausgeschlossen. Außerdem bastelt Ihr einen Dimmer ins Gehäuse, um die Lampe an die Lichtverhältnisse anzupassen oder gänzlich auszuschalten. Der Umbau erfordert Grundkenntnisse im Umgang mit dem Lötkolben. Die Lampe zieht Strom von den Handheld-Batterien und soll sparsam sein: Bei voller Leuchtkraft spielt Ihr mit einem Batteriesatz neun Stunden. Ihr bestellt das Set für 45 Euro bei www.hongkongfun.de. Sobald ein Muster verfügbar ist, werden wir den Umbau ausführlich vorstellen.

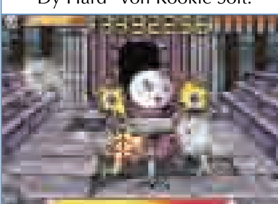
**WINCE-LARA:** Der erste Teil der berühmten "Tomb Raider"-Serie erscheint für Handhelds mit dem neuen WinCE-Betriebssystem "Pocket PC 2002", das auf der CeBit 2002 debütierte. Dabei handelt es sich nicht um eine abgespeckte Version, sondern um eine 1:1-Umsetzung! Weil WinCE-Handhelds ein Hochformat-Display besitzen (240x320 Pixel), wird das Gerät quer gehalten: Ihr sprintet über das eingebaute Steuerkreuz durch antike Tempel, Sondermanöver startet Ihr mit transparenten Symbolen auf dem Touch-Screen. Der Termin steht nicht fest.



Soll auch mit 9,8K-Modems klappen: Das rundenbasierte Bombenduell "Treasure Island" spielt Ihr auf dem GP-Server online.



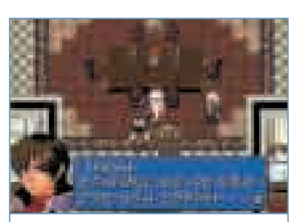
Hüpf-, Flug- und Fadenkreuzgefechte im Wolkenkratzer: "Dy Hard" von Kookie Soft.



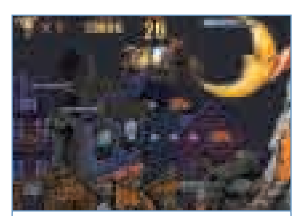
grafik, viel Sprachausgabe, Spezial- und Transparenzeffekten, Zoom und 3D gibt's jedoch nicht. Im Vergleich zum Game Boy Advance bleibt das Spieleangebot für den exotischen Handheld-Newcomer wohl auch in Zukunft überschaubar. Neben Gamepark entwickeln gegenwärtig nur die beiden Fizzle-Hersteller Ezi und Kookie-Soft GP32-Spiele. Ein Hoffnungsschimmer ist der Spielhallen-Major SNK, der kürzlich von einem koreanischen Konzern übernommen wurde und nun an Umsetzungen wie "King of Fighters" arbeitet. Auch die Capcom-Spiele "Megaman X5" und "Street Fighter Zero", sowie Humans "Fire Pro Wrestling" und Sammys "Guilty Gear" sollen für das Handheld erscheinen.

Neben den Profis sind auch die Heimentwickler auf dem GP32 willkommen. Kostenlose Oldie-Clones wie "Arkanoid" und "GP Tetris" schwirren bereits durchs Internet (www.devrs.com/gp32/). Kauft eine Smart-Media-Karte und übertragt sie einfach mit dem USB-Kabel. Wer selber programmieren will, findet im Netz Entwicklerwerkzeug (sucht nach 'SDK' – Software Developers Kit), englische Anleitungen und Source-Codes.

GP32 ist ein Handheld für Freaks, das mangels Toptiteln, Europa-Vertrieb und Lokalisierung nicht am Game-Boy-Thron rüttelt: Ihr bestellt das GP32 für 205 Euro bei www.lik-sang.com. Die Spiele kosten 30 bis 40 Euro und Leermedien (16 MB) mit 28 Euro kaum weniger. *rp*



Das koreanische Rollenspiel "Astonishia Story R" überrascht mit toller Optik.



Unübersichtliche Hexen-Ballerei auf dem Besen: "Tomak – The Shooting"



Das Heimentwicklerspiel "GP Tetris" holt Ihr Euch gratis auf die Smart-Media-Karte




Das beste Spiel für das GP32 ist das Magieduell "Little Wizard": Mit den Schultertasten blättert Ihr im Zauberbuch.

**ENTWICKLER:** A2M, Kanada (www.a2m.com)

# Ice Age



Der witzige Computertrickfilm "Ice Age" hält als Vorlage für ein uninspiriertes Hüpfspiel her: In zehn Levels stapft Ihr entweder als Mammut Manfred oder Faultier Sid vorwiegend durch Eislandschaften, hüpft über Plattformen und weicht Gegnern aus. Während Manni das Findelkind auf dem Rücken trägt und damit auch höher liegende Extras erhaschen kann, darf sich Sid in seinen Abschnitten keine Pause leisten, denn hier scrollt die Landschaft automatisch weiter.

Das innovationslose Spielprinzip macht kurzzeitig Spaß, allerdings habt Ihr nach einer Stunde das Finale erreicht. Der Reiz zum erneuten Zocken hält sich arg in Grenzen, denn während die Musik aus dem Hause Shin'en überzeugen kann und auch die Hintergründe nett wirken, schockieren die Heldensprites durch wahres Steinzeitniveau – außerdem fehlt mit Eichhörnchen Scrat auch noch die coolste Figur des Animationsstreifens. *us*



Das schockt nicht nur Manni und das Baby: Solche Simpelsprites sind nicht GBA-würdig.

Spielspaß **52%**

HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 49% SOUND: 75%

**Durchschnittliches Jump'n'Run mit fiesen Grafikmängeln und vor allem viel zu geringem Umfang.**

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

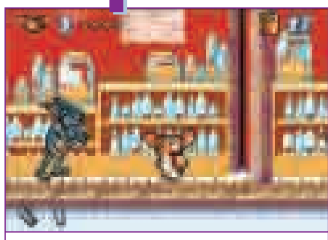
**ENTWICKLER:** Planet Interactive Development, Frankreich (www.planetvg.com)

# Gremlins: Stripe vs. Gizmo



Die schaurig-schöne Filmvorlage hat mittlerweile zwar einige Jährchen auf dem Buckel, was aber Publisher Wanadoo nicht daran hindert, die Franzosen von Planet Interactive Development mit einer neuen Versoftung der Hollywood-Mini-Monster zu beauftragen.

Wahlweise als süßer Mogwai Gizmo oder fieser Ober-Gremlin Stripe zieht Ihr in den Jump'n'-Run-Krieg gegen die jeweils andere Seite. Am Spielablauf ändert Eure Entscheidung aber kaum etwas: Gizmo beherscht einen Doppelsprung, dafür kann Stripe mit einem Satz weiter hüpfen. Der 'gute' Held macht die lichtempfindlichen Gremlins mit der Taschenlampe nieder, der Bösewicht haut den schwächlichen Mogwais einfach eine runter. Zudem durchforsten beide Biester auch noch die gleichen Levels. So bleibt's ein routinierter, aber unspektakulärer 2D-Hüpfer. *cg*



Optisch nett, ordentlich spielbar, aber leidlich inspiriert: "Gremlins" bietet Jump'n'Run-Kost von der Stange.

Spielspaß **58%**

HERSTELLER: Wanadoo
ZIRKA-PREIS: 50 Mark
GRAFIK: 62% SOUND: 47%

**Kampf der Knuddelmonster: Solides Standard-Jump'n'Run mit hübsch animierten Sprites.**

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

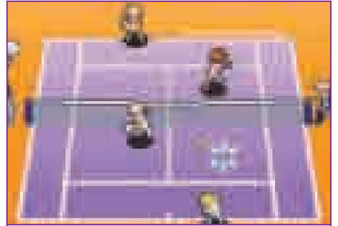
**ENTWICKLER:** Konami, Japan (www.konami-europe.de)

# Pro Tennis WTA Tour



WTA-Lizenz zum Zweiten: Während Konamis "WTA Tour Tennis" auf der PS2 den virtuellen Filzball-Profi nicht gerade vom Hocker haut (siehe Seite 96), sorgt die Konkurrenz aus eigenem Hause mit "Pro Tennis WTA Tour" auf dem GBA für vergnügliche Stunden. Wieder treten knapp zwei Dutzend weibliche Tennis-Asse zum Schlagabtausch auf Gras, Sand und Hartplatz an. Wahlweise im Einzel oder Doppel nehmt Ihr an einem schnellen Match respektive einem kompletten Turnier teil.

Aufschläge, Volleys, lange, kurze, cross bzw. überkopf gespielte Bälle sowie Lobs führt Ihr mit diversen Kombinationen aus Lenkbewegung und Tastendrücken aus. Ist ein gegnerischer Ball für einen Überkopf-Smash ideal, erscheint eine rote Zielmarkierung in Netznähe und erleichtert Euch so die Ausführung des vernichtenden Schlags. Die Comic-Optik ist unspektakulär, dafür aber zweckgemäß. "Pro Tennis" spielt sich gut und macht dank spannendem Multiplayer-Modus auch längerfristig Spaß. *os*



Der Link-Modus sorgt für heiße Doppel-Turniere – leider benötigt jeder Mitspieler ein eigenes Modul.




ANDERE VERSIONEN
Eine PS2-Fassung folgt in Kürze.

**ENTWICKLER:** Runecraft, England (www.runecraft.com)

# Scrabble



Jetzt gibt's den Brettspiel-Klassiker auch für unterwegs: Mit bis zu drei menschlichen oder KI-Kollegen (die in zehn IQ-Stufen bereit stehen) punktet Ihr abwechselnd durch Auslegen von Buchstaben. Dank ordentlich gefülltem Wörterbuch, drei Modi (Classic, Conundrum, Anagramm) und Batteriespeicher steht die GBA-Variante der PSone-Version kaum nach – allein die Handhabung fällt ein bisschen hakelig aus. Für Fans des Vorbilds empfehlenswert. *sf*

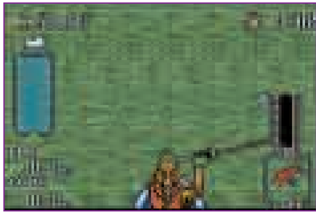
Spielspaß **73%**

HERSTELLER: Ubi Soft
ZIRKA-PREIS: 50 Euro
GRAFIK: 35% SOUND: 32%

**Nette Duden-Daddelei: Ordentlich umgesetzter Brettspiel-Zeitvertreib für unterwegs.**

**ENTWICKLER:** Starfish, Japan (www.ubisoft.de)

# Super Black Bass



Barsche fangen scheint eine Lieblingsbeschäftigung der Deutschen zu sein, warum käme sonst schon wieder eine GBA-Angelei auf den Markt? In bunter Comic-Optik dürft Ihr hier als Gummistiefelträger übers idyllische Nass schippern und am geeigneten Ort den Köder wegschleudern. Leider gestaltet sich sowohl das Einholen der Leine als auch der Kampf mit dem Fisch derart primitiv, dass Ihr die 50 Euro besser in einen größeren Fischstäbchenvorrat investiert. *sf*



# DAS ABO




„keine Versandkosten"



„jeden Monat im Briefkasten"



**Mit 34 Euro bist du dabei:**
**Wer MAN!AC im Abo bezieht bekommt sein Heft frei haus jeden Monat in den Briefkasten und spart dabei 15% im Gegensatz zum Einzelpreis.**

„15% Ersparnis"



Adresse:

pan-adress
MAN!AC Abo
Postfach 1410
82143 Planegg

☎ 089/85709227

www.maniac.de

keine Nachbestellungen!

**JA** *ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum Vorzugspreis von 34 Euro (Ausland zzgl. Versandkosten). Kündige ich mein Abo nicht bis 6 Wochen vor Ablauf, verlängert es sich um ein weiteres Jahr. Als Kündigung reicht ein formloses Schreiben an pan-adress, Postfach 1410, 82143 Planegg.*

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen ☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

**Widerrufgarantie:** Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an pan-adress, MAN!AC Aboservice, Postfach1410, 82143 Planegg.

# SUCHE




## SEGA

**Dreamcast** mit 1-2 VM, Skies of Arcadia, Daytona USA2001, Sonic Adventure2. Verkaufe 12 Saturn-Spiele, z.B. Gun Griffon, Gun-Shooter für 20 Euro.
Tel. 0174/7578480 (Florian)

Suche für mein **Mega Drive**: Shining Force1+2 sowie Story of Thor und gute Shooter. Bitte keine Liebhaberpreise, danke.
T. 06732/919153, 0179/5025970, Mail: chaosclown1@yahoo.de

Tausche und kaufe Spiele für **Dreamcast, PSone und PS2**. Rollenspiele und Strategie bevorzugt.
Tel. 0175/6108239 (Michael)

## PLAYSTATION

Suche **PS2**: Shadow of Memories, Seven Blades, Ring of Red, Onimusha, Jade Cocoon2, Ico. Nintendo64-Spiele: Aidyn Chronicles, Air Boarder64, Quest64. Dreamcast: Dragon Warrior4, Legend of the Blade Master.
Tel. 03338/700488

Kaufe laufend guterhaltene **PS2-Spiele** bis max. 25 Euro.
Tel. 0170/8919190

Suche **PS2** (preiswert) VB mit Spiel.
Tel. 02053/6816

Suche **Excalibur 2555 A.D.** für PSone, biete Ace Combat3 Platinum.
Tel. 0043/5574/74009 (Hermann)

## EXOTEN

Verkaufe/kaufe/tausche **Neo Geo Modul/CD und MVS-Titel**. Habe alte sowie neue Titel, z.B. Metal Slug, King of Fighters, Samurai Shodown, Garou.
Tel. 0171/6751597 (ab 18 Uhr), Mail: mayertimo@web.de

Suche für **Commodore Amiga500** die Spiele Pirates! (möglichst mit Karte) und Defenders of the Crown.
Tel. 0177/2220130

## SONSTIGES

Videospiele & Spielkonsolen und Zubehör aller Nintendo, Sony und Sega-Systeme – PAL und NTSC – gerne auch komplette Sammlungen.
Tel. 0170/5856780 (M. Härle)

Suche **MAN!AC-Hefte** von Anfang 1996 bis Ende 1998, zahle sehr gut. Nur mit vollem Inhalt, Poster, Aufleber etc.
T. 04846/601342 (Jan, ab 17 Uhr)

Suche gut erhaltene Spiele für ältere Konsolen wie Schmid, Interton & VCS. maniacmaga@aol.com

# VERKAUFE

## NINTENDO

**Nintendo64** + 3 Controller + Expansion Pack + Memory Card + 10 Spiele wie Zelda1+2, Mario Kart, F1 World GP, Donkey Kong usw. für 300 Euro (ohne Verpackung).
Tel. 06107/1493

**Nintendo64** + 1 Controller + Expansion Pak + Rumble Pak + Xploder + Lenkrad + Zelda-Berater + Turok2 + Mission Impossible + Lylat Wars + Die Welt ist nicht genug + Legend of Zelda2 + Bomberman64, alles nur 255 Euro.
Tel. 0173/8728366

**Nintendo64**, 4 Pads, Expansion Pak, LX4-Rumble Pak mit 4-fach Memory Card, Conker's Bad Fur Day, Perfect Dark, Mario Kart64. Playstation, 2 Pads, Memory Card, FIFA99, Gran Turismo.
Tel. 0174/9455623

**NES2 (jp)** + 2 Pads + 3 Spiele, 1A-Zustand für 130 Euro. NES-Pad + 2 Joypads und kleine Sammlung: Xevious, Gradius, Buray Fighter usw., alle Spiele originalverpackt für 130 Euro. Neo Geo Pocket neu 40 Euro, alles mögliche auch für Mega Drive + Saturn.
Tel. 06201/187460, 0162/6047366

**Nintendo64** + 3 Pads + Rumble Pak + Transfer Pak + Controller Pak + 26 Spiele wie Super Smash Brothers, Legend of Zelda. Ocarina of Time mit Lösungsbuch usw. für 450 Euro.
Tel./Fax. 02292/1420

Final Fantasy3 für Game Boy/Color, Dragon Quest Monsters1+2 (GBC), Dragon Warrior3 (GBC) und viele weitere Spiele für Game Boy Color/Advance.
Tel. 0521/2089843 (nur abends)

## SEGA

Verkaufe **Batterien** für Dreamcast VM. 10 Stück 12 Euro (inkl. Versand).
Tel. 0171/5006688, Mail: dcvmuzellen@aol.com

Verkaufe für Dreamcast Sega Rally 10 Euro, Metropolis Street Racer 15 Euro, MDK2 18 Euro, Soul Reaver 18 Euro, Soul Fighter 15 Euro, Resident Evil Code Veronica 25 Euro, Gunbird2, Giga Wing, Bangai-O je 17 Euro, Phantasy Star Online 25 Euro usw.
Tel. 06034/5865

20 Spiele: Headhunter, Phantasy Star Online, Sega GT, NBA 2K, F355 Challenge, SW Racer usw. ab 5 Euro. Suche zum Tausch oder Kauf: **Samba de Amigo** + Rassel + Tanzmatte, Sega Bass Fishing + Angel, Sega Smash Pack, Soul Calibur, Rez. Tel. 040/5256383

Verkaufe **Dreamcast** Multinorm + Modem + 2 Pads + Tastatur + VM + Rumble Pack + RGB-Kabel + 6 Spiele + Dreamkey 3.0 + Demo-GDs. Alles Original mit Verpackung und neuwertig für 220 Euro VB.
Tel. 02551/864787

Verkaufe **Dreamcast** + 4 Spiele (Shenmue1, Sonic Adventure usw.), 1 Memory Card, 1 Pad, Modem für Internet und alles was dazu gehört. VHB 180 Euro.
Tel. 0171/3467927

Verkaufe **Dreamcast** multinorm mit 10 Spielen, z.B. Dino Crisis, Tomb Raider4, Alone in the Dark, Carrier, Shadow Man usw. + 2 Joypads + VM + Rumble Pak + Pad-Verlängerung für 250 Euro.
Tel. 0170/4070960

**Dreamcast,** VM, Controller, Xploder-Cheat-System, Keyboard, Shenmue1+2, Resident Evil Code Veronica, Virtua Tennis, Silent Scope, Hidden & Dangerous, Headhunter.
Tel. 0173/3678136 (ab 16 Uhr, auch SMS)

Verkaufe US-Spiel **NBA 2K2** für 50 Euro. Tel. 0179/1349663, 07252/6195

**Dreamcast** + Pad + Fishing Controller + VM + 8 Spiele (u.a. Grandia2, Resident Evil Code Veronica, Virtua Tennis), absolut neuwertig für 225 Euro.
Tel. 04431/1469

**Dreamcast** multinorm mit VM, RGB-Kabel, Lightgun und 17 Spielen nur komplett für 290 Euro.
Tel. 0175/5458579

Verkaufe **Sega Saturn Spiele**, z.B. Bug, Torico, Tomb Raider, Sega Rally, Discworld, Guardian Heroes, Theme Park, Myst, Mystaria, Cyber Speedway usw. 10-15 Euro pro Spiel.
Tel. 0171/1415298 (Thomas)

**Dreamcast** + 2 Pads + 2 VM + Rumble Pack + 24 Spiele (u.a. Soul Calibur, Metropolis Street Racer, Shenmue1+2, Sonic Adventure1+2, Shadow Man, Power Stone2 usw.) 420 Euro VHB.
Tel. 07633/150865

Verkaufe **Dreamcast** mit Memory Card, 1 Controller, Xploder, Lightgun und 16 Spiele (z.B. Shenmue1+2, Phantasy Star Online1+2, Soul Calibur, Resident Evil Code Veronica, Grandia2, Sonic Adventure2 usw). für 340 Euro.
Tel. 08131/292114

**Game Gear** im 1A-Zustand, ohne Kratzer mit original. Battery-Pack, original Netzteil, Lupe, Tasche, 5 Top-Spiele (z.B. Shinobi, Lucky Dime Caper, G-Loc, Castle of Illusion).
Tel. 0521/2089843 (abends)

**Dreamcast,** 2 Pads, 1 VM, 1 Rumble Pak, 14 Spiele, Dreamkey 3.0 (Internet), nur komplett 235 Euro.
Tel. 0511/562670 (ab 18 Uhr)

## PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 2,80 EURO

*Einfach ausschneiden und einsenden an: Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering*

*Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik*

SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

*PRIVATE KLEINANZEIGE:* **Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!** *2.80 Euro in bar oder Briefmarken beilegen.*

*Name, Vorname* *Straße, Nr.* *PLZ, Ort*

*Ort* *Datum* *Unterschrift* BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.

**Skies of Arcadia** originalverpackt 30 Euro oder Tausch gegen Sonic Adventure2.
Tel. 09261/64764 (ab 19 Uhr)

## PLAYSTATION

**PS2** + 2 Controller + Sony-Fernbedienung + Memory Card + 6 Spiele (Tony Hawk3, Baldur's Gate Dark Alliance, Gran Turismo3, Extermination, NBA Street, Metal Gear Solid2) und Ständer für 500 Euro in Karlsruhe und Lingen.
Tel. 0177/2416325 (ab 17 Uhr)

Verkaufe/tausche 007 Agent im Kreuzfeuer, Jak and Daxter, Extermination, Summoner, Oni. Suche: Devil May Cry, Baldur's Gate, Wipeout Fusuion, SSX Tricky usw., aber auch Dreamcastspiele.
Tel. 0160/2761110

Diverse Occasionen: Tausch/ Ankauf von PS2, PSone, Nintendo64, Dreamcast, GBA-Spiele. Auchtung: Nur Schweizer/innen!
Tel. 041/7553609 (abends),
Mail: elli@elli.ch

**PS2,** 6 Demos, 10 Spiele, 1 Nintendo64, 1 DVD-Fernbedienung, 7 Nintendo64-Spiele, 29 Dreamcast-Spiele, 1 Keyboard, nur zusammen für 1000 Euro.
Tel. 08551/96400
(Thomas, Mo-Fr, So von 15-17 h)

**Playstation** (alt) + 5 Spiele, komplett 150 Franken. Tausche oder verkaufe für PS2 diverse Spiele.
Tel. 061/6415318
(Schweiz, Corinna ab 18 Uhr)

2x 128 Bit: **PS2** + 2 Pads + RGB + S-Video + Sony-Fernbedienung + Mem. Card + Vertical Stand + Gran Turismo3 + NHL2002 + FIFA + Tekken + F1. Dreamcast multinorm + Modem, ebenfalls Komplettausstattung + Spiele, alles Top + originalverp. Festpreis 550 Euro.
Tel. 06432/800406

**PS2** + Memory Card + 9 Spiele (Metal Gear Solid2, GTA3, Gran Turismo3, Baldur's Gate Dark Alliance, Red Faction, F1 2002, World Rally Championship, Le Mans 24 Stunden) für 500 Euro (Neupreis 1900 DM), Verhandlung möglich . SMS: 0170/5191220
(Tiemo, Rückruf garantiert)

WWF Smackdown1+2, Worms Armageddon, Driver2, Star Wars Episode1, Micromaniacs, Spider-Man, Tony Hawk2, Tom & Jerry, Dino Crisis, Command & Conquer2+3, Fear .Effect1+2, Theme Park, Simpsons usw., auch Spiele für SNES, N64 und PS2.
Tel. 0170/6836857

Dino Crisis2 (13 Euro), Heart of Darkness (10 Euro), Stadt der verl. Kinder (10 Euro), Soul Calibur (DC, 20 Euro), Shadow of Memories (PS2, 25 Euro) und Zeitschriften ab 1998. Suche Devil May Cry. Tel. 0171/4482252 (Lilli)

**Playstation** 7502 mit Umbau inkl. 6 M. Garantie, RGB-, Linkkabel, Xploder Pro + Codefinder-Buch, 2 Pads, 5 Mem. Cards, ca. 120 Spiele nur komp. für VB 888 Euro.
Tel. 0170/9532847 (keine SMS)

**PS2** mit Memory Card, 2 Joypads, Fernbedienung, horiz. Ständer, 19 Spielen, z.B. Silent Hill2, Ring of Red, F1, RE Code Veronica, Extermination, Tekken TT, SSX, Kengo, Dead or Alive2, Project Eden, Age of Empires2 für 900 Euro.
T/SMS: 0177/2392758 (ab 17 Uhr)

Verkaufe Maximo, State of Emergency, Twisted Metal Black, Metal Gear Solid2, Silent Hill2, Ego-Shooter, Drakan, Ico. Für Xbox: Dead or Alive3, Halo, Jet Set Radio Future, suche Project Gotham Racing. Habe auch Dreamcast-Spiele und DVDs.
Tel./SMS: 0041/7965/59786

Verkaufe und tausche ständig aktuelle **PS2- und Xbox-Spiele**, z.B. Metal Gear Solid2, Wipeout Fusion, WWF Smackdown, Hery Gerdy, Halo, RalliSport Challenge, Dead or Alive3. Suche z.B. Drakan, Ico, Munch's Oddyssey usw.
Tel. 02551/864787
(17-23 Uhr & Wochenende)

**PSone:** Final Fantasy7+8, Jade Cocoon, Tomb Raider3
Tel. 0179/2421384 (nur SMS)




Während sich Konamis 'Bemani'-Serie in immer komplexere Bedienvarianten wie Keyboard und Drumset hineinsteigerte, gab sich Segas launiges Musikspiel "Samba de Amigo" (Bild) anfängerfreundlich: Die südamerikanischen Rhythmen wurden mit zwei speziellen Samba-Controllern nachgeschüttelt – allerdings hatte der Spaß einen stolzen Preis, rund 130 Euro wurden für Spiel samt Zubehör fällig.

## EXOTEN

Verkaufe/kaufe/tausche **Neo Geo Modul/CD und MVS-Titel**.
Tel. 0171/6751597 (ab 18 Uhr)

**Dreamcast:** King of Fighters Dream Match99, Street Fighter Alpha3, Silent Scope, Sonic Adventure (jp). Saturn: Nights + 3D-Pad (neu), Virtua Fighter2 (us), Virtua Fighter Kids (jp), Daytona USA CCE, Psone: Super Puzzle Fighter2 Turbo.
Tel. 0611/562956

Verkaufe: **Neo Geo MVS-Konsole** mit Spiele und Dreamcast-Konsole (jp) mit 10 Spielen, u.a. Garou Mark of the Wolves, Cpacom vs. SNK1+2, andere Spiele und Konsolen auf Anfrage.
Tel. 0173/6083319, 030/8121269
(Sebastian)

Sammlungsauflösung! Über 300 Spiele für Neo Geo, PC Engine, Saturn, Playstation, PS2, Super Nintendo und mehr. Viele Raritäten und Importe!
Tel. 05223/655403, 0179/3244934
(20-23 Uhr, keine SMS)

## OLDIES

**Sega Mega Drive** + CD ca. 100 Spiele, z.B. Lunar, Shining Force + CD, Gunstar Heroes, Elemental Master, Dune2 + CD usw. Auch Sega Saturn-Spiele, ca. 30 Stück. Suche Albert Odyssey für Saturn + Vay für Mega-CD, fragt nach Listen.
Tel. 0171/7978105, 05952/903729
(Stefan, ab 16 Uhr)

Rollenspiele für Mega Drive: Phantasy Star2-4 PAL/us/jp je 60 Euro, Shining Force1+2 je 60 Euro, Shining in the Darkness 50 Euro. Rollenspiele/Strategie Saturn: Shining Force3.1-3.3 je 60 Euro, Magic Knight Rayearth jp. limitiert 60 Euro, Linkle Liver Story jp. 60 Euro usw.
Tel. 06201/187460, 0162/6047366

## SONSTIGES

**2. Börse für klassische Videospiele** der 70er und 80er Jahre. Sonntag, 5.5.2002 von 10-16 Uhr, Saalbau Bornheim, Arnsburger Str. 24 in Frankfurt/Main. Infos und Tische unter www.8bitgames.de.
Tel. 069/82365000

Verkaufe Spiele und Konsolen, noch über 1000 Spiele und 20 Konsolen für Mega Drive, Mega-CD2, 32X, Game Gear, Master System, Super Nintendo, NES, Jaguar, 3DO, Neo Geo CD, Nintendo64, Playstation, Saturn, Anruf lohnt sich.
Tel. 06253/21626




**Bitte schreibt an**
**Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC**
**Wallbergstraße 10 • 86415 Mering**
**oder digital an leserpost@maniac.de**

## Voreilig

Erstmal will ich mal das ganze Lob loswerden, das Ihr eh oft genug zu hören kriegt. Also: Ihr seid einfach toll. Ich lese Euer Magazin sehr gerne und war bis zur letzten Ausgabe von Eurer Objektivität immer sehr angetan. Diese ist auch der Grund, warum ich Euer Magazin regelmäßig kaufe und auch hin und wieder weiterempfehle. Leider musste ich in der letzten Ausgabe gleich auf der ersten Seite lesen, dass die Xbox ins frühzeitige Ende getrieben würde. Das finde ich aber überhaupt nicht. Die Sony-PS2-Cebit-Aktion war vollkommen legitim, da meines Wissens Microsoft länger mit den Veranstaltern Gespräche zum Thema Xbox und Ausstellung hatte. Microsoft sollte die Xbox lediglich nur präsentieren und nicht zum Spielen bereitstellen. Da verstehe ich die Empörung, wenn Sony einfach davon ausgeht, dies tun zu dürfen. Daraus einen Strick für Microsoft zu drehen, finde ich unfair. Außerdem fand ich die Media-Markt-Aktion von Vorteil. Dies veranlasste mich glatt dazu, auch noch schnell eine zu kaufen. Ebenfalls ist die Wut der Kleinhändler verständlich, aber diese Aktion brachte nicht Microsoft Vorteile, sondern den Kunden. Ich freute mich zumindest darüber. Und was die hohen und unregelmäßigen Preise der Spiele betrifft, muss man nur auf die Konkurrenz schauen. Dort ist es keinen Deut anders.
Der Konsolen-Dreikampf hat noch keinen Gewinner. Das neue Schlachtfeld ist nicht mehr das Wohnzimmer, sondern das Netz und da geht Microsoft mit eingebautem Breitband-Adapter fett ins Rennen. Die 'günstige' PS2 wird nämlich gleich um einiges teurer, wenn man den Adapter noch dazu haben will. Dazu ist das Zugpferd "FF11" ja für Europa eh ausgeschieden, da es erst in zwei Jahren hier erscheinen soll. Also steht der Ausgang der Schlacht noch in den Sternen und es sollten keine voreiligen Schlüsse gezogen werden.
Übrigens ist die Xbox in Japan überall wieder im Handel, da jetzt doch 'defekte' Geräte ersetzt werden. Nebenbei gab es auch eine Rückrufaktion seitens Sony. Über 2.000 Festplatten seien defekt, die nicht nur 'kosmetische' Fehler verursachen.
Ich bin auch PCler und nicht Microsoft-Verfechter. Ich habe viel schlechte Erfahrungen mit Windows gemacht. Aber eins muss ich sagen: Die Hardware, also die Mäuse oder Joysticks, sind allererste Sahne. Das ist bei der Xbox nicht anders. Sie ist jeden ihrer (leider sehr vielen) Euros wert (...).

Wenzel Svojankovsky, via E-mail

**Wir danken Dir und allen Lob sprechenden Lesern von Herzen – warum Ihr nicht mehr rundum positive Briefe auf dieser Seite zu sehen bekommt, liegt übrigens nicht daran, dass wir keine erhalten, sondern dass wir hier keine fade Selbstbeweihräucherung betreiben wollen. Dennoch freuen wir uns über jeglichen Zuspruch.**
**Das Editorial der letzten Ausgabe sollte nicht das vorzeitige Ende der Xbox prophezeien (dazu wird Microsofts Atem etwas zu lang sein) und auch die Konsole nicht von Beginn an totreden, wir haben nur ein paar Aspekte genannt, die uns in der Startwoche sauer aufgestoßen sind. Uns ist klar, dass es Messeregeln gibt und dass ein günstigerer Preis natürlich toll für den Kunden ist (hätte es in unserer Gegend die Konsole für 299 Euro gegeben, hätte sich die ganze Redaktion privat eingedeckt). Uns ging es darum, grobe Öffentlichkeitsfehler, die Microsoft mit diesem Verhalten gemacht hat, anzuprangern – durch Hochnäsig- und Selbstgerechtigkeit überzeugt man genausowenig Presse, Handel oder Kunden wie durch Vogel-Strauß-Politik.**

## Jaguar-Jux?

Seit einiger Zeit erhalte ich dubiose Mails von diversen Mailing-Listen, die das Gerücht verbreiten, dass zum hart umkämpften Konsolenmarkt bald noch ein unerwarteter Konkurrent stößt. Laut dieser Gerüchtemails (deren Herkunft mehr als zweifelhaft ist) soll angeblich Infogrames – der derzeitige Eigentümer der ATARI Games Inc. – an einer Wiederauferstehung des alten Jaguar-Systems denken! Grausen packt mich.....
Ein Hardwareproduzent soll angeblich auch gefunden sein: Apple. Sehr dubios. Apple war zwar mal an einer Spielkonsole von Bandai beteiligt – diese floppte massiv, daher denke ich nicht, dass Apple sich auf dieses Terrain wagen wird. Namen sind bereits gefunden, sie rangieren von iCAT bis zu JAGaCAT... (...)

Martin Tauchen, via E-mail

**Momentan haben Gerüchte um überraschende Konsolenveröffentlichungen Hochkonjunktur: Mal soll Sega insgeheim am Dreamcast 2 arbeiten und das System schon dieses Jahr auf den Markt bringen, ein anderes Mal entsteigt Ataris glückloses Videospielfinale der Gruft. Der Grund für das gehäufte Auftreten dieser Meldungen scheint uns im Datum zu liegen: Irgendwie kamen diese Geschichten alle Anfang April auf. Witzig wäre ein Jaguar mit aufgebohrter Technik und in typisch coolem Mac-Design zwar, aber weder Apple noch Infogrames sollten die finanziellen Mittel haben, diesen wirren Traum in die Realität umzusetzen.**

## Vorurteile

Ich habe soeben die MAN!AC käuflich erworben und wie immer mit den Leserbriefen angefangen. Als ich beim Brief von Florian Funk ankam, überkam mich das dringende Gefühl, diese Mail hier zu verfassen! Zugegeben, ich hatte zuerst auch keinen Bock auf die Xbox. Nachdem ich aber eine Weile damit gespielt habe, war ich






wirklich anderer Meinung. Die Konsole ist der Hit! Ich habe mir, nachdem ich Eure Tests gelesen habe, ”DoA 3” und ”Halo” gekauft. ”Dead or Alive 3” ist im Moment das grafisch beste Prügelspiel am Markt und es steht spielerisch ”Tekken” in nichts nach. 89% sind somit völlig in Ordnung! Dann sagt Florian in seiner Mail noch, dass ”Halo” nicht spielbar sei mit diesem Pad. Das ist schon wieder völliger Mist. Dieser Eindruck mag entstehen, wenn man das Teil fünf Minuten am Eingang vom Mediamarkt spielt, nicht aber, wenn man sich nur ein wenig länger Zeit nimmt. (...) Ich denke einfach, dass viele Leute die Konsole schon nicht mögen, weil Microsoft draufsteht. Man hört auch immer wieder die gleichen Kontraargumente gegen die Xbox. Am lustigsten finde ich es, wenn sich PS2-Besitzer der ersten Stunde über den Preis beschweren. Die haben wohl vergessen, dass ihre PS2 mit 869 Mark fast 70 Mark teurer war als die technisch haushoch überlegene Xbox. Und um nochmal zu Florian zu kommen, er beschwert sich ja über die hohe Wertung des Starttitels ”DoA3”. Ich denke mal, dass er mit der ”Tekken Tag Tournament”-Wertung zufrieden war, obwohl es ein Starttitel und gleichzeitig einer der dreistesten Aufgüsse aller Zeiten war. Das Problem von ”DoA3” ist einzig und allein, dass es für die Xbox ist und nicht für PS2. Hier soll nicht der Eindruck entstehen, ich hätte was gegen die PS2. Ich habe selbst eine und mag sie auch. Nur die Xbox ist halt auch sehr gut. (...)

**Steffen Schönwälder, via E-mail**

**Was will man dieser wunderbar diplomatischen Aussage noch hinzufügen? Vielleicht, dass die PS2 bei ihrem Start in Wirklichkeit günstiger gegenüber dem empfohlenen Kaufpreis der Xbox von 479 Euro war (und der zählt, nicht die kurzzeitigen Rabattaktionen), dafür aber eine Memory Card für 90 Mark mitgekauft werden musste.**

## Pinup

Ihr habt wohl nicht gemerkt, welches Foto Ihr neben den Text des ‘Manischen Moments’ gesetzt habt. Was sehe ich da im Hintergrund? Das ist doch nicht etwa eine leicht bekleidete Frau? Was macht Ihr eigentlich, wenn Ihr mal nicht Spiele zockt oder Testberichte schreibt?

**Marius Rubo, via E-mail**

**Na, das war ja nicht gerade ein Playboy-Centerfold, was Dir da ins Auge gesprungen ist. Das Badenixen-Poster stellt Aki aus dem ”Final Fantasy”-Film dar, hat also sogar beiläufig was mit unserer Arbeit zu tun. Die Unterstellung bei der Schlussfrage, wir bräuchten gezeichnete Reize, weil wir neben unserer ‘Arbeit’ kein erfülltes Privatleben hätten, wollen wir aufs Schärfste zurückweisen. Wir haben zu Hause nämlich alle einen DVD-Player stehen.**

## Manipulation

Gerade habe ich mir die letzten Japan-Verkaufscharts angeschaut und war echt beeindruckt: Die großartige Xbox hat die gute alte PSone mit fast 3.000 verkauften Einheiten mehr in der letzten Märzwoche klar geschlagen. Respekt. Xbox-Software in den Japan-Top-10: Keine Spur. Bei den Japan-Charts in der MAN!AC steht ja keine Quellenangabe (mehr), aber viermal Xbox in den Top 10 scheinen mir etwas eigenartig...
Eigenartig fand ich diesbezüglich auch den zweiten Teil des ‘Big Blue Box’-Tagebuchs: ”...und dann fanden wir endlich einen Publisher, wir waren ja kurz vorm Verhungern... Microsoft war einfach fantastisch...” usw. und im dritten Teil erzählen die Jungs dann wohl, wie gut sie mit ihrem supi-tollen neuen Publisher zusammenarbeiten und wie nett die eigentlich alle bei Microsoft sind. Wen interessiert sowas? Dann der unsägliche Comic: Zwei voll witzige Kids, ei, die sich die Kohle für (Achtung, Kracher) die Y-Schachtel zusammensparen. Dagegen war die alte ASM-Spacerat ja noch geil! Ich mein’, Ihr müsst doch selber merken, dass das nervt.
Jedenfalls hat man fast das Gefühl, bei den letzten MAN!AC-Ausgaben hatte Ehemals-DocBobo-aber-jetzt-nur-noch-MS-PR-Fuzzi-Boris-Schneider seine Finger mit im Spiel. OK, zugegeben, es waren auch ein paar MS-kritische Töne dabei, aber alles in allem überwiegen doch die Lobhudeleien. Das nervt! Und sind wir doch mal ehrlich: Obwohl uns in den letzten Wochen diverse TV-Sender und Printmedien eingehämmert haben, wie toll die Xbox ist, scheint’s den meisten am Sprichwörtlichen vorbei zu gehen. Also ich kenne nur einen, der das Teil richtig klasse findet, und das ist ein Only-PC-Spieler. Und die wissen eh nicht, was gut ist.

**J. Jacobsen, Hamburg**

**Richtig, die Xbox-Verkäufe sind außerhalb den USA desaströs für Microsoft – in Japan verkauft sich eigentlich nur noch der Wonderswan schlechter. Dass dennoch auf der letzten Seite in den Japan-Charts vier Xbox-Titel aufgeführt sind, liegt daran, dass sie der letzten Woche vor Redaktionsschluss entspringen (übrigens handelt es sich wie jeher um die Verkaufs-Top-10 der japanischen Fachzeitschrift Famitsu). Da nur eine Woche als Erhebungszeitraum gilt, kann eine solche Konstellation vorkommen. Uns zu unterstellen, wir würden die Charts manipulieren, ist dreist und lächerlich. Ebensowenig haben wir etwas mit dem Inhalt des Tagebuchs zu tun (und abgesehen von der kleinen Publisher-Schleimerei fanden wir’s bislang ziemlich witzig). Der Comic war bis letzte Ausgabe eine mehrteilige Geschichte – jetzt haben wir Kurzstrips: Ob die im Heft bleiben, hängt auch von Eurer Meinung dazu ab.**
**Abgesehen davon: Ich glaube nicht, dass wir für hirnlose Lobhudeleien bekannt sind.**

## UPDATES & ERRATA

**MEA CULPA:** Ein Freud’scher ‘Verschreiber’ passierte Olli im ”Virtua Fighter 4”-Preview in Ausgabe 4/2002. Da steht doch glatt ‘Trunkenbold Chun Li’ in einer Bildunterschrift. Der bärtige Kämpfer heißt natürlich Shun Di, das Mädel Chun Li schlägt sich durch die ”Street Fighter”-Serie.
**UPDATE:** Bis vor kurzem war ”Wreckless” noch ein Xbox-exklusives Spiel, jetzt hat Entwickler Bunkasha erkannt, dass sich auf der Microsoft-Konsole nicht viel Umsatz machen lässt. Die PS2-Fassung ist nun für den Herbst angekündigt und wird einige Verbesserungen beinhalten.
**UPDATE:** Wenn Ihr übrigens mehr der Comics unseres Zeichners Glenn M. Bülow sehen wollt, solltet Ihr mal auf der Internet-Seite www.trigger-tim.de vorbeischauen.

## IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Stephan Freundorfer (sf), viSdP
**Redaktion:** Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), Ulrich Steppberger (us) *Freie Mitarbeiter:* David Mohr (dm), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp), Glenn Bülow
**Redaktionsdirektor:** Martin Gaksch (mg)

**Redaktion:** 08233/74010, Telefax 08233/740117
**www.maniac.de**
**Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)**
**Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709227**
**e-Mail:** maniac@pan-adress.de

**Layout:** Andrea Danzer
**Titelmotiv:** ”Mario Sunshine” © Nintendo
**Produktion:** Andreas Knauf
**Anzeigenleitung & -disposition:** Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
**Anzeigenvertretung:** Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196
**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.
**Erscheinungsweise:** monatlich

**Nachbestell-Service**
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (3 Euro pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

**Vertrieb Handel:** MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
**Druck:** Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg



Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

**Umweltschutz:** MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.
IVW



## INSERENTEN

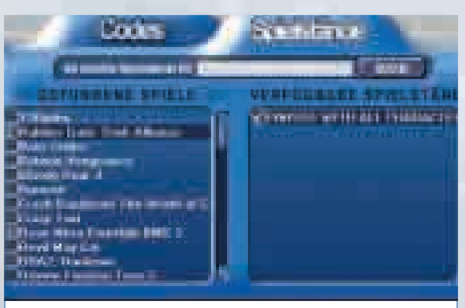
# Lebensretter aus dem Netz

**P**laystation2-Speicherplatz ist teuer, allein der neue DVD-Treiber schluckt ein Drittel der Memory Card. Wäre es nicht praktisch alte Spielstände auf die PC-Festplatte auszulagern und teuren Wechselspeicher zu sparen? Sowohl BigBen, als auch der Fernosthersteller EMS verkaufen einen Adapter, der den Traum vom unbegrenzten Speicherplatz erfüllt. Mit 'XPort V2' und 'Memory Station' könnt Ihr auch mogeln: Wer alle Abspänne von "Dave Mirra 2" sehen will, lädt einfach einen fertigen Spielstand aus dem Internet!

**XPORT V2:** Beim 'Xport V2' von BigBen verbindet ein USB-Kabel für 50 Euro Euren Computer mit der PS2. Die Übertragung geht flott: Eine komplette 8-MB-Memcard speichert Ihr in 30 Sekunden auf der Platte. Bei der Verbindung können aber Probleme auftreten: Wenn die Software wegen einem 'USB-Fehler' streikt, müsst Ihr das Kabel bis zu drei mal aus- und wieder einstecken.

Das 'Xport V2' kostet 50 Euro und besteht aus einem USB-Kabel und zwei CDs: eine für die PS2, eine für den PC.

Dafür ist die deutsche Software erstklassig: Ihr verwaltet Eure Spielstände in übersichtlichen Menüs, mit Internet-Verbindung habt Ihr außerdem Zugriff auf die Spielstanddatenbank von www.codejunkies.com. Dort könnt Ihr nach einzelnen Savegames suchen oder die gegenwärtig knapp 80 Spielstände komplett abrufen. Weitere Dateien findet Ihr auf www.gamesaves.de. Speichert sie in den 'Savedgames'-Ordner der 'Xport'-Software. Tipp für Importfans: Der 'Xport' ist mit der amerikanischen Version 'Shark Port' kompatibel. Ändert einfach die Dateiendung der Spielstände von 'SPS' zu 'XPS'. US-Spielstände findet Ihr unter www.gameshark.com und www.gamefaqs.com. Mit PSone-Memcards ist 'Xport' nicht kompatibel.

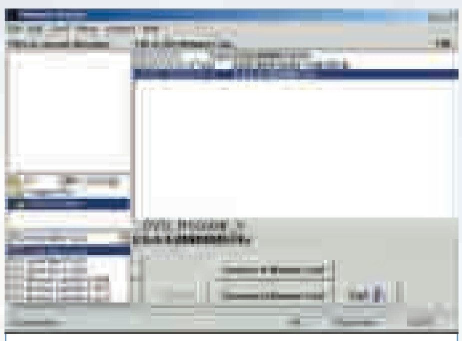


In der Internet-Datenbank des 'Xport' markiert Ihr Spielstände, um sie gemeinsam zu laden.



Online-Datenbank per Knopfdruck: Der praktische 'Xport'-Browser spricht deutsch.

**MEMORY STATION** ist die kompliziertere Alternative aus Fernost: Ihr stöpselt das Gerät mit dem Parallelkabel an den PC. Mit einer zweiten Strippe verbindet Ihr die 'Memory Station' mit dem Adapter, in den die Memcard kommt. Das nötige Netzteil liegt bei. Die Verbindung ist langsamer (drei Minuten für acht MB), klappt aber problemlos. Die englische Software erinnert an Microsofts 'Windows Explorer': Ihr könnt Spielstände markieren und mit Drag&Drop zwischen PC und Memcard verschieben. Die Spielstand-Dateien sind mit denen von 'Xport' nicht kompatibel, für das Fernost-Zubehör gibt es PAL-Daten z.B. auf www.gamesaves.de und www.foundmy.com/software. Außerdem ist die 'Memory Station' mit PSone-Memcards kompatibel und versteht sowohl einzelne Spielstand-Dateien als auch komplette Memcard-Images. Ihr bestellt die 'Memory Station' bei www.lik-sang.com für 55 Euro.


Für Import-Freaks: Die 'Memory Station' versteht sieben Spielstand-Formate, auch solche für PSone.

**FAZIT:** Wer über die Verbindungsprobleme hinwegsieht, entscheidet sich für das 'Xport', denn dafür gibt's mehr Spielstände im Netz – und hoffentlich bald ein Update. Import-Freaks und erfahrene Playstation-Spieler besorgen sich die 'Memory Station', die ist zuverlässig, unterstützt auch PSone und kennt keine Ländergrenzen. *rp*



Das englische PC-Werkzeug müsst Ihr downloaden: Die 'Memory Station' kostet 55 Euro.

## VGA-Adapter für die Xbox

**WECHSELBILD:** Nach VGA-Kabeln für PS2 und Gamecube (MAN!AC 3/2002) bringt Fernost-Hersteller Boom jetzt einen entsprechenden Xbox-Adapter für PC-Monitore. Die 'Xbox VGA-Box' ist mit NTSC- und PAL-Konsolen kompatibel und wird zwischen PC und Monitor gestöpselt. Mit den teuren Flachbildschirmen funktioniert das Gerät aber nicht. Alle nötigen Kabel für Bildschirm und PC-Lautsprecher liegen bei. Mit einem Schalter wechselt Ihr zwischen PC und Xbox. Außerdem hat das Zubehör einen Anschluss für Playstation-RGB-Kabel.

**AV-OPTIK:** Der Preis für die 'Xbox VGA-Box' ist deftig, bei www.hongkongfun.de kostet sie 65 Euro. Wer nur einen PC-Monitor und kein TV-Gerät besitzt, braucht die VGA-Box. Grafik-Freaks werden aber enttäuscht: Zur Bildoptimierung taugt sie leider nicht. Statt der hochwertigen YUV- oder RGB-Signale verwertet die VGA-Box nur das minderwertige AV-Signal der Xbox als Quelle. Das Bild ist unscharf.




## Mitmachen & Gewinnen

**HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?**
Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Euere Lieblingskonsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Titel für GBA und PS2 unter die Leute. Diesmal locken "Super Mario Advance 2" für den GBA und "Virtua Fighter 4" für PS2! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10; 86415 MERING

## THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX

**Levelanwahl:** Lang ist's her! Schon in Ausgabe 11/01 fandet Ihr den Test zu Eidos' opulenter Hubschrauber-Simulation. Nun dürft Ihr endlich auch die Levels frei anwählen. Damit der Cheat funktioniert, müsst Ihr im Optionsmenü erst einmal folgende Einstellungen vornehmen:

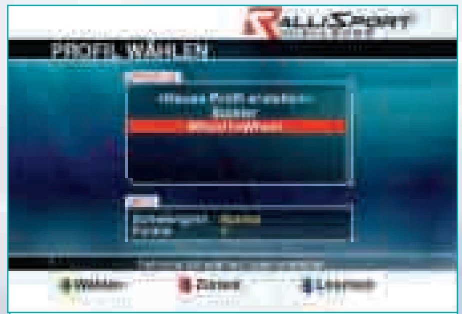
**Vibration : 1**
**SFX: 0**
**Musik: 0**

Jetzt gebt Ihr nur noch die folgende Kombination ein, wobei Ihr darauf achten müsst, alle Tasten gleichzeitig zu drücken. Ist Euch das gelungen, erscheint auf dem Bildschirm der Schriftzug 'Spooky Cat' und kurz danach eine Liste aller Levels.

**L1 + L2 + R1 + R2 + ■ + ●**

## RALLISPORT CHALLENGE

**Mehr Wagen:** Alle Autofetischisten mit Zeitmangel werden sich über das magische Wort **WheelToWheel** freuen. Wenn Ihr dieses Codewort im Optionsmenü eintippt, schaltet Ihr einen Teil der im Spiel enthaltenen Fahrzeuge auf einen Schlag frei. Um aus dem kompletten Fahrzeugsatz wählen zu können, müsst Ihr allerdings ganz klassisch alle Rallye-Meisterschaften gewinnen und darüber hinaus massig Punkte einheimsen. Hierbei dürft Ihr immerhin die erschummelten Fahrzeuge benutzen.




Das Wort 'WheelToWheel' gebt Ihr im Optionsmenü als neues Profil ein. Der Name wird gespeichert, Ihr müsst ihn nicht immer neu eintippen.

## MAD DASH RACING

**Alle Figuren:** Jeden Charakter im Spiel könnt Ihr frei auswählen, wenn Ihr das Rennen pausiert, die **L**-Taste gedrückt haltet und folgende Kombination eingebt.

**X B ← Y → →**

**50 Bälle** erhaltet Ihr, wenn Ihr während der Spielpause die L-Taste gedrückt haltet und die untenstehende Tastenkombo benutzt.

**↑ X B Y ← ←**

**Unverwundbarkeit:** Auch diesen Cheat aktiviert Ihr mit gehaltener **L**-Taste und bei pausiertem Spiel. Habt Ihr alles richtig eingetippt, seid Ihr fortan unempfindlich gegen alle Angriffs-Items.

**X B B ← ← Y B**

**Fruchtige Sache:** Während des gesamten Spiels über Früchte zu verfügen – wer träumt nicht davon? Dieser Wunsch wird wahr im Pause-Modus und mit gehaltener **R**-Taste.

**B X ← ← Y**

**Up, Up and Away:** In der Spielpause haltet Ihr die **L**-Taste gedrückt und benutzt diesen Cheat. Der Effekt: Alle Spielfiguren heben ab und fliegen durch die Levels.

**X Y A ← ← → →**

**Roscoe:** Um diesen Bonus-Renner freizuschalten müsst Ihr Euren Sammeltrieb unter Beweis stellen und in allen acht Levels des Spiels 20 'Hex Bux' zusammenklauben.

## F-14 TOMCAT

**Levelpasswörter:** Alle Codes ab dem neunten Level der durchwachsenen Handheld-Fliegerei findet Ihr in dieser Liste. Links stehen die Passwörter für den normalen Modus, rechts die für die härtere Ass-Spielvariante. Der 21. Level gleicht dem ersten, nur greifen hier Ufos an.

**Level 9**
GKQBGHCT GSYPZLCT
**Level 10**
DTRHRPFJ DCZXRPQR
**Level 11**
WZPKJYZX WRTNJYSX
**Level 12**
JDZFLKFV JDPQMLRT
**Level13**
SPNGDRRG SPBXVBMRG
**Level 14**
SFGFJHDH SPBXBMRG
**Level 15**
LPFHPRFZ LPFGNBGZ
**Level 16**
TDKZXSHX TQWJGZHN
**Level 17**
DGBVKMNB BGJKSZPQ
**Level 18**
KJHGRJCB PLMNHRTY
**Level 19**
VBMQRWTP GLMRTRRC
**Level 20**
LKFDSPBV NHDJPBCX
**Level 21**
NHDCDKPM LCMLFLTC

# Tony Hawks Pro Skater 3

**Alle Videos:** Wieder einmal ist es an der Zeit, die traditionellen "Tony Hawk's"-Cheats durchzukauen. Auf der Xbox hat sich im Vergleich zum PS2-Vorgänger einiges geändert. Gleich geblieben ist aber das Cheat-Menü, das Ihr unter den Optionen aufrufen könnt. Gebt Ihr hier das nachfolgende Wort ein, dürft Ihr Euch an allen FMV-Sequenzen des Skater-Kults erfreuen.

**Rollit**

**Alle Skater:** Mehr getan hat sich im Feld der Bonus-Fahrer. Hier tauchen nicht nur Stars und Sternchen aus der Baggy-Pants-Szene, sondern auch der Nachwuchs des Programmiererteams sowie Meister Hawks Söhne in persona auf. Sie zeigen, was sie auf dem Board zu bieten haben. Um alle Skater in einem Aufwasch zu aktivieren, wendet Ihr im oben beschriebenen Cheat-Menü das folgende Wort an.

**WeEatDirt**

**Versteckte Skater:** Gebt einem frisch erschaffenen Sportler einen der folgenden Namen. Wie schon aus früheren Teilen der Reihe bekannt, verwandelt sich Eure Standard-Figur flugs in eine kultige Berühmtheit mit speziellen Werten.

**062287**
**80´s Mark**
**Braineaters**
**Crashcart**
**DDT**
**Eastside**
**Frogham**
**GMIAB**
**Gorilla**
**Grass Patch**
**Mini Joel**
**Pimpin Frank**
**Rastapopolous**
**Skillzilla**
**Gi Skillz**
**Stacey D**

**Entwickler und deren Gören:** Im 'Create a Skater'-Bildschirm könnt Ihr einen der hier aufgelisteten Namen eingeben, um einen Spielentwickler oder eines seiner Kinder auf die Bretter zu bitten. Aussehen und Werte Eures neu erschaffenen Skaters werden sich entsprechend verändern.

**Aaron Skillman**
**Alan Flores**
**Andrew Rausch**
**Brian Jennings**
**Chris Glenn**
**Darren Thorne**
**Gary Jesdanun**
**Jason Uyeda**
**Johnny Ow**
**Lisa Davies**
**Matthew Day**
**Nicole Willick**
**Sandy Jewett**
**Trey Smith**
**William Pease**

# BATMAN VENGEANCE

**Mastercode:** Insgesamt drei Schummeleien dürft Ihr in "Batman Vengeance" per Cheat freischalten. Bevor Ihr loslegt, müsst Ihr erst einmal einen Mastercode im Hauptmenü eintippen. Habt Ihr die Kombination korrekt ausgeführt, ertönt ein akustisches Signal.

**L R L R X X Y Y**

**Unendlich Batarangs:** Trotz Bumarang-Form kommen die Batarangs nicht zum Werfer zurück. Um solche Spitzfindigkeiten braucht Ihr Euch allerdings nicht mehr zu kümmern, wenn Ihr den folgenden Cheat bei aktiviertem Mastercode im Hauptmenü benutzt.

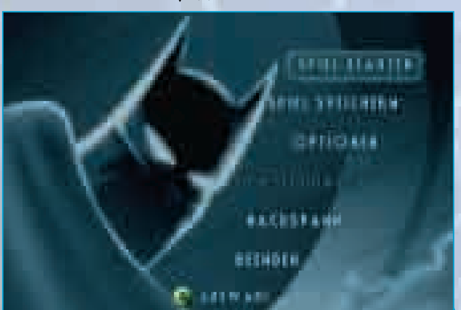
**L R WEISS Y**

**Unendlich Elektro-Batarangs:** Die stromgeladene Variante der flügelförmigen Wurfwaffen könnt Ihr Euch mit diesem Kniff in unbegrenzter Stückzahl beschaffen. Wie gehabt muss der Mastercode aktiv sein, wenn Ihr den Cheat im Hauptmenü eingebt.

**L R B WEISS L**

**Alle Bonus-Charaktere** dürft Ihr Euch mit dieser Kombo im Hauptmenü aussuchen.

**← → ↓ WEISS L R Start**



Im Hauptbildschirm tippt Ihr jeden der drei Cheats und den Mastercode ein. Nach jeder Schummelei hört Ihr Batmans Cape im Wind flattern.

# PIRATES: LEGEND OF BLACK KAT

**Besseres Schwert:** Einige nützliche Cheats zu Westwoods Piratenmär wollen wir Euch nicht vorenthalten. Alle folgenden Codes müsst Ihr mit gehaltenen **R1+R2**-Tasten eingeben. Allerdings sollten Euch die Kombos flott von der Hand gehen, sonst tut sich nichts in der Karibik. Unser erster Cheat verschafft Euch das jeweils nächstbessere Schwert.

**R3 Select L2 L3 ■ ✖ L1 ● L3 ▲**

**Alle Schatzkistenschlüssel** erhaltet Ihr mit dieser ellenlangen Kombination. Wie bereits erwähnt, solltet Ihr bei der Eingabe die Tasten **R1+R2** gedrückt halten.

**● Select ✖ ■ R3 L1 L3 L2 ▲ L3**

**Klingelnde Extra-Münze** gibt es für Euch nur mit gehaltenen **R1+R2**-Tasten und der folgenden Kombination.

**▲ R3 L3 ✖ ■ R3 Select L1 ●**

**Unendlich Wind-Boost:** Ständig eine steife Brise würde sich wohl jeder Seebär gerne um die Nase wehen lassen. Ihr macht aus dem Traum jedes tapferen Matrosen Wirklichkeit und aktiviert den Dauerwind mit den **R1+R2**-Tasten sowie diesem Code.

**Select L1 R3 ● L2 ▲ ✖ L3**

**Sämtliche vergrabenen Schätze finden:** Alle in der Erde verborgenen Pretiosen könnt Ihr auch ganz ohne Schatzkarte lokalisieren. Ihr benötigt dazu nur unten stehenden Cheatcode, den Ihr ausführt, während Ihr wie gewohnt die **R1+R2**-Tasten drückt.

**R3 ✖ ▲ L3 ● L1 Select L3 ■ L2**

**Katharina ist immun** gegen jegliche Attacke, wenn Ihr mit gehaltenen **R1+R2**-Tasten folgendes eingebt.

**✖ ● L3 ▲ R3 Select R3 L1 L2 ■**

# THE SIMPSONS: ROAD RAGE

**Tonnenweise Cheats:** Jetzt ist es soweit – Matt Groenings gelbe Systemkritiker haben auch auf der Xbox Einzug gehalten und bringen jede Menge Cheats mit. Alle Schummeleien werden im Optionsmenü aktiviert. Damit die Cheats funktionieren, müsst Ihr während der Eingabe die **L+R**-Tasten gedrückt halten. Korrekte Codes werden mit einem Tonsignal quittiert.

**Extra-Kohle**
**X X X X**
**Mehr Kamerawinkel**
**Y Y Y Y**
**Sicht über die Köpfe**
**B B B X**
**Nacht**
**A A A A**
**Flache Figuren**
**B B B B**
**Sichtbare Kollisions-Linien**
**Y Y A A**
**Rotes Saxophon-Mobil**
**Y Y X B**
**Als Smithers in Burns Wagen**
**B B Y Y**
**Nuklear-Bus**
**B B Y A**



Wie lauschig: Smithers braust in Mr. Burns Limousine durch Springfields schwüle Nacht. Fans der Serie können das Ziel dieser Fahrt wohl erahnen.

## CEL DAMAGE

**Cheat-Damage:** Um die Schummeleien benutzen zu können, schaltet Ihr in die Charakter-Auswahl, wählt 'Load' an und gebt eines der folgenden Wörter ein. Ihr könnt die Codes auch kombinieren.

**Unverwundbarkeit**
**ENCHILADA!**
**"Bleistift und Tusche"-Grafiken**
**PENCILITIN**
**Plastische Grafiken**
**FANPLASTIC**
**Fernkampfwaffen**
**GUNSMOKE!**
**Nahkampfwaffen**
**MELEEDEATH**
**Hazard-Waffen**
**HAZARDOUS**
**Persönliche Waffen**
**UNIQUEWPNS**
**Mehr Geschwindigkeit-Power-Ups**
**MOVEITNOW**
**Alle Video-Sequenzen**
**MULTIPLEX!**
**Brian the Brain & Spaceworld**
**BRAINSALAD**
**Count Earl**
**COUNTDEAD**
**Transylvanien**
**EARLSPACE**
**T. Wrecks & Jungle**
**TWRECKSPAD**
**Whack Angus**
**WHACKFAD**
**Wüste**
**WHACKLAND**

## CASPER SPIRIT DIMENSIONS

**"Mort the Chicken"** hat einen Gastauftritt im Gemäuer des philantropen Geistes. Ihr könnt das neurotische Federvieh allerdings erst aufsuchen, wenn Ihr vorher folgende Spezialattacken gelernt habt: Feuerschuss, Eisschuss, Supergeisterschuss. Sobald Ihr bereit seid, müsst Ihr zum Bücherregal rechts von der Treppe in Caspers Haus steuern. Schwebt davor und feuert mit Euren Spezialattacken in folgender Reihenfolge auf das Möbel:

**Standardschuss Feuerschuss Feuerschuss Eisschuss Standardschuss Feuerschuss Supergeisterschuss**

## BOXING FEVER

**Passwörter:** Im Optionsmenü des Spiels könnt Ihr die unten stehenden Codes benutzen. Auf diese Weise habt Ihr alle Meisterschaften des ohnehin kurzen Boxvergnügens im Nu bestanden.

**"Amateur Series" gewonnen**
**90HG6738**
**"Top Contender Series" gewonnen**
**H7649DH5**
**"Pro Am Series" gewonnen**
**2GG48HD9**
**"Professional Series" gewonnen**
**8G3D97B7**
**Weltmeisterschaft gewonnen**
**B3G58318**
**Survival-Modus gelöst**
**G51FF888**

## DARK ARENA

**Spezial-Passwörter:** "Dark Arena" ist ein "Doom"-Klon und das gilt auch für das Cheat-System. Alle Tricks des 3D-Pioniers von id-Software findet Ihr ebenfalls in "Dark Arena". Ihr aktiviert die Codes im Passwort-Bildschirm, wo Ihr auch die Levecodes eingebt.

**Alle Schlüssel**
**KNGHTSFR**
**Alle Karten**
**LMSPLLNG**
**Alle Waffen**
**THRBLDNS**
**Unendlich Munition**
**NDCRSDRT**
**Unendlich Gesundheit**
**HLGNDSBR**
**Levelanwahl**
**NFTRWLLH**
**Soundtest**
**CRSDR**
**God-Mode**
**S X N (mit Leerzeichen!)**

## STAR WARS RACER REVENGE

**Reparatur auf der Strecke:** Mit diesem Trick spart Ihr garantiert die entscheidenden Sekunden für den Sieg. Wenn Ihr während des Rennens mit richtigem Timing L2+R2 drückt, wird Euer Pod repariert, ohne dass Ihr an Tempo einbüßt. Der Vorteil: Ihr könnt Euch einen aggressiven Fahrstil leisten, müsst aber keinen Zeitverlust kompensieren.

# PS2 Gamebuster-Codes

### STATE OF EMERGENCY

| WIRKUNG | CODE |
|---|---|
| Master Code | 0E3C7DF2 1853E59E<br>EE879A12 BCC4D352 |
| Unendlich Zeit | CE813372 BCA99B87 |
| Unendlich Gesundheit | CE813376 BCA99B87 |
| Unendlich Munition | CE81337E BCA99B87 |
| Highscore | DE8139C2 C19E7B82 |
| Alle Charaktere | CE8120F6 BCA9A2A2 |

### MAXIMO

| WIRKUNG | CODE |
|---|---|
| Master Code | 0E3C7DF2 1853E59E<br>EE8EF2AE BCC5A2A2 |
| Alternativer Master Code | 0E3C7DF2 1853E59E<br>EE8CAD46 BCBD8622 |
| Unendlich Gesundheit | CE98C10E BCA99893 |
| Immer volle Panzerung | CE98C10A BCA99887 |
| Immer Shorts | CE98C10A BCA99B83 |
| Sehr hohe Sprünge | CE98C1EE BCA98B83 |

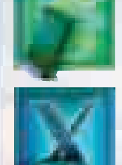
| WIRKUNG | CODE |
|---|---|
| Unendlich Superpanzer | DE98C176 003A7A9E |
| Unendlich Schildpunkte | CE98C12E BCA99B97 |
| Unendlich Credits | CE98C126 BCA99BE6<br>CE98CD42 BCA99E6B |
| Unendlich Münzen | CE98C112 BCA99E6B<br>CE98CDAA BCA996B6 |
| 1000 Seelen | CE98C11E BCA99E6B<br>CE98CDA6 BCA99E6B |
| Unendlich Silberschlüssel | CE98C11A BCA99B8C |
| Unendlich Goldschlüssel | CE98C132 BCA99B84 |
| Goldschild | CE98CD84 BCA99B88 |
| Immer Flammenschwert | CE98C102 BCA99B84<br>CE98C12A BCA99B97 |
| Immer Frostschwert | CE98C102 BCA99B85<br>CE98C12A BCA99B97 |
| Immer Armageddonschwert | CE98C102 BCA99B87<br>CE98C12A BCA99B97 |
| Schnell Rennen | DE98C0A6 FBA99B83 |
| Schneller Rennen | DE98C0A6 FCA99B83 |

### HEADHUNTER

| WIRKUNG | CODE |
|---|---|
| Master Code | 0E3C7DF2 1853E59E<br>EE85F3A2 BCA99C80 |
| Unendlich Gesundheit | DE4941A2 FE719B83 |
| Unendlich Adrenalin | DE4941A2 FE719B83 |
| Auto-Nachladen | CE4945FE BCA99B80 |
| Unendlich MG-Munition | CE4945D6 BCA99BA1 |
| Unendlich N-Stunner Muni. | CEBF0742 BCA99B8D |
| Unendlich Shotgun Munition | CE49449E BCA99B8B |
| Unendlich Muni. für Raketenwerfer | CEBF0756 BCA99B8D |
| LEILA-Gebäude immer betretbar | FE4657FA BCA99B84 |
| 250 Skillpunkte | DE46798A FF239B83<br>FE4657FE BCA99B7D |
| 500 Skillpunkte | DE46798A FFA39B83<br>FE4657FE BCA99EA3 |

# BLOOD OMEN 2

## PLAYER´S GUIDE, TEIL 2



In der letzten Ausgabe haben wir Euch verraten, wie sich Blutsauger Kain bis zum Ende der Oberstadt durchbeißt – diesmal geht's durch Sarafan-Festung, Industrie-Viertel und den ersten Canyon-Teil. Und nicht vergessen: Beim Kampf gegen besonders starke Gegner immer schön beweglich bleiben (also nach Möglichkeit auf den Einsatz von schweren Waffen wie Streitäxten verzichten), den Special-Rhythmus der Gegner-Gattung studieren und beim Parieren tüchtig die Wut-Liste aufbauen (im Zweifelsfall für den Kampf gegen einen späteren Kontrahenten aufsparen). *rb*

### Sarafan-Festung

Versetzt Euch mit dem neuen Talent wie beschrieben in den Torwächter und öffnet die Pforte. Nach Eurem Weg in das Bollwerk sucht Ihr den Raum mit dem Hebel und schaltet den heißen Dampf aus. Betätigt in der nächsten Kammer zunächst den Schalter am Kessel, rückt danach die Energiezelle vor das Leck im Rohr und legt zu guter Letzt den Hebel gegenüber des Fallgitters um: Das aus dem Rohr strömende Feuer bringt das Fass vor der Tür zur Explosion und macht den Weg frei.

Lauft nun bis zum nächsten Raum, wo Ihr links hinten den Glyphenschalter findet und so den Ausgang mit Energie versorgt. Folgt weiter dem Verlauf der Korridore, bis Ihr in die Halle mit dem großen Pool kommt. Klettert über die Leiter auf die rechte Plattform, dreht das Rad und springt mit Eurer Spezialfähigkeit auf den Steg an der Stirnseite des Saals, wo Ihr erneut ein Rad benutzt. Den Balkon links könnt Ihr nicht erreichen, stattdessen lasst Ihr via Charm den Wächter darauf die Drecksarbeit erledigen und auch das letzte Rad drehen. Ergebnis: Das Bassin ist leer, und Ihr könnt ungehindert das Abflussrohr passieren. Metzelt Euch weiter über Treppen und durch die Korridore, schließlich erreicht Ihr das Gefängnis. Erledigt zuerst die Wachen, dann klettert Ihr links vom Turm die Sprossen empor und leitet oben mittels Rad den Energiefluss um. Jetzt dürft Ihr eine Ebene weiter unten den Kontrollraum betreten und so die Pforte öffnen. Leitet die Energie erneut um, verlasst durch die nun passierbare Luke das Gefängnis und fahrt mit dem Aufzug nach oben. Durchquert den Raum, in dem der Lift zum Halten gekommen ist, und entriegelt in der linken Kammer mit dem Schalter die Tür am Ende des Ganges. Der Saal dahinter ist links und rechts von Energieschirmen abgesperrt, also geht direkt in die nächste Halle (Vorsicht: hier lauern zwei Elitegardisten) und übernehmt mit Charm den Diener auf der Brüstung. Lasst ihn auf dem Balkon nebenan den Schalter betätigen, damit Ihr im ersten Saal an den nun deaktivierten Schildgeneratoren vorbei könnt. Erledigt im folgenden Saal als erstes die Sarafanen – am besten, indem Ihr beide nacheinander in den Nebel am Ende der Halle lockt. Begebt Euch nach dem Scharmützel wieder ins Zentrum des Doms und folgt der zweiten Treppe. Nach dem Dialog mit der Vampir-Verbündeten (hinter dem Gitter) meuchelt Ihr wie erbeten den Höfling im blauen Frack (am Ende der großen Halle mit dem Kreuz) – als Dankeschön schaltet Eure Helferin den Schutzschirm aus, und Ihr könnt durch eine hohe Gangflucht den nächsten Aufzug erreichen. Macht einen kurzen Abstecher in eines der rechts gelegenen Zimmer (Truhe), geht wieder auf den Korridor zurück und folgt ihm bis zum Balkon. Mit einem Super-Sprung erreicht Ihr die gegenüberliegende Balustrade. Betätigt an der linken Säule den Hebel – dann senkt sich die Leiter, und Ihr könnt später auf die Galerie klettern. Folgt dem Korridor nach links und die Treppen hoch, dort setzt Ihr einen Super-Sprung über den Saal und auf die nächste Galerie. Legt erneut einen Hebel um, geht so lange über die Galerie, bis Ihr den Rundgang erreicht, auf dem Ihr vorher im Körper des Dieners rumspaziert seid. Lauft zum Portal gegenüber von dem Bodengitter und versenkt es mit dem Hebel – dahinter wartet der nächste Checkpoint. Wieder steht Ihr auf einer Galerie, darunter ein riesiger Saal. Nach der Zwischensequenz gleitet Ihr nach unten, betätigt den Hebel neben der Doppeltür und deaktiviert so den Schirm auf dem Balkon. Achtung: Die Energieumleitung löst Alarm aus und ruft einen Elite-Sarafan auf den Plan. Kraxelt nach dem Kampf die Leiter hoch und passiert die nun harmlosen Schildgeneratoren. Im Raum dahinter spart Ihr Euch den Kampf, indem Ihr den Soldaten übernehmt und mit einem Hilferuf (Dreieck- oder Kreis-Button drücken) den Wächter vom Aufzug weglockt. Mit letzterem fahrt Ihr nach oben: Hier lauft Ihr die Treppe hoch, legt den Hebel um und springt von der Galerie aus nach unten: Nur so erreicht Ihr die Gittertür, bevor sie sich wieder schließt. In der Bibliothek rückt Ihr mit dem Hebel auf der Galerie ein Bücherregal zur Seite, das Gatter dahinter öffnet Ihr durch Inbesitznahme des Lakaien auf der anderen Seite: Einfach in das Treppenhaus marschieren und den Schalter betätigen lassen. Oberhalb der Treppe und im Stauraum dahinter findet Ihr je eine Kiste. Nachdem Ihr tüchtig PSI-Energie getankt habt, geht Ihr den nächsten Korridor entlang und öffnet nach dem Duell mit dem Vampirjäger via Hebel linkerhand das Doppelgatter. Nachdem Ihr auf dem Dach die beiden Sarafan und ihren Kommandanten erledigt habt (das Fußvolk in den Nebel locken, den Boss in Handarbeit bezwingen), leitet Ihr links vom Hauptgebäude über das Rad den Energiefluss um und schaltet so den Energieschirm aus. Erst jetzt dürft Ihr den Schalter am großen Portal benutzen und auf diese Weise den Turm betreten. Oberhalb der Treppe findet Ihr Umah, doch ein Energieschirm versperrt Euch den Weg. Das Hindernis ist schnell beseitigt: Öffnet durch Ziehen der rechten Statue einen weiteren Zugang und leitet einmal mehr die Energie um. Nun ist das Eingangsportal zwar wieder unpassierbar, aber dafür habt Ihr Umah befreit. Verlasst den Turm durch den neu geöffneten Zugang und flieht gemeinsam aus der Festung.

### Industrie-Viertel

Kains Suche nach dem Nexus-Stein führt ihn zunächst ins Industrieviertel. In der Unterkunft der Arbeiter haltet Ihr Euch so lange links, bis Ihr in den Kesselraum kommt. Stellt mit dem Rad die Weiche um und gebt dann via Hebel Energie. Jetzt könnt Ihr im Eingangsraum rechts das Gittertor öffnen. Aber Vorsicht: Bevor Ihr ins Dachgeschoss vordringt, leitet die Energie in der Kesselkammer wieder um – sonst steht Ihr oben vor verschlossenen Pforten. Links von dem großen Raum findet Ihr eine kleine Kammer. Entriegelt mit dem Hebel das Gatter, bezwingt die Kämpferin dahinter und senkt mit dem anderen Hebel die Leiter. Ist die Sequenz vorbei, lauft Ihr über die Brüstung, steht aber nach diversen Gefechten vor einer verriegelten Pforte. Um das Portal mit Saft zu versorgen, gleitet nach unten in den Hof und benutzt den Schalter neben der Leitung. Um wieder auf die Brüstung zu kommen, lauft Ihr zur Plattform hinten links, klettert die Leiter hoch, macht einen Satz auf den gegenüberliegenden Kistenstapel, springt von Box zu Box nach oben und hechtet anschließend mit einem Super-Sprung auf den Verschlag gegenüber. Klettert auch hier bis zur obersten Kiste, dann erreicht Ihr mit einem zweiten magischen Hüpfer die Brücke. Jetzt könnt Ihr die Tür am Brüstungsende passieren. Jenseits davon nehmt Ihr Nebelform an, um nicht von den Wächtern hinter den Aussparungen in der Wand entdeckt zu werden. Den Hebel für das Portal am Ende des Korridors findet Ihr im linken Raum – den Abstecher in die anderen Kammern könnt Ihr Euch sparen. Wichtig: Kämpft nicht, sondern schleicht – sonst habt Ihr im Nu die ganze Garnison am Hals.

Fahrt hinter der Tür mit dem Aufzug in den Kesselraum. Bevor Ihr letzteren über das Förderband verlassen dürft, müsst Ihr unten alle vier Kessel in Gang bringen (Hebel), danach den Hauptschalter in der Konsole (oben auf der Brüstung) benutzen. Der einzige Weg aus dem durch die Explosion verwüsteten Industriegelände führt durch die Tür auf dem Podest und in den Zug. Am Bahnhof erklimmt Ihr über Leitern Ebene für Ebene und öffnet schließlich mit dem Hebel die Ausgangstür. Der anschließende Gang (Achtung: zwei Elitegardisten) führt Euch zu einem Lift, mit dem Ihr einen neuen Teilabschnitt der gigantischen Anlage erreicht. Lauft über die Galerie, an dem See vorbei (einmal müsst Ihr über das Wasser springen) und durch die Pforte rechts hinten zur Wegmarke. Schleicht im nächsten Raum als Nebel zum Hebel und versucht, ungesehen zu entkommen. Legt im anschließenden Korridor den Hebel um und springt aufs Förderband. In der Kesselhalle geht Ihr als Nebel so vielen Konfrontationen wie möglich aus dem Weg, im Korridor dahinter postiert Ihr Kain vor dem großen Bullauge, ver-

setzt Euch in einen der beiden Arbeiter und drückt den Schalter an der Bombe. Ergebnis: Eine gewaltige Detonation, die Eurem Vampir den Weg in einen angrenzenden Stollen ebnet. Die Minen verlasst Ihr durch den linken Tunnel (rechts findet Ihr eine Truhe) und die Inbesitznahme eines Arbeiters (hinter einem Bullauge). Öffnet die Tür links im Gang mit dem Schalter, werft im nächsten Raum wieder einen Blick durchs große Fenster und besetzt einen Arbeiter, der mit dem Hebel das Schott links entriegelt. Ihr verlasst die Kammer über das Fließband, durchquert den Korridor und wiederholt die Prozedur. Allerdings müsst Ihr zunächst mit dem Schalter links vom Fenster eine andere Luke öffnen – sonst kommt Euer neuer Sklave nicht in den Raum daneben, denn erst da findet er den nötigen Hebel. Erneut fahrt Ihr mit dem Fließband in einen anderen Komplex. Lasst Euch hier den Weg zum Aufzug freisprengen: Einfach ein neues Opferlamm finden, mit 'Charme' besetzen und dann gemütlich zur Bombe am Gerümpelhaufen steuern.

Lauft in der Kammer mit der Draisine links die Stufen hoch und auf die Galerie: Betätigt dort den Schalter, und die Luke unten links gibt den Weg zu einem Korridor mit Wegmarke frei. Besetzt hier durch das große Fenster die Arbeiterin und legt mit ihr zwei Hebel um – im Raum mit dem Kontrollpult und im Zimmer daneben. Hastet über die beiden Förderbänder und versetzt Euch erneut in einen der Arbeiter hinter dem großen Bullauge. Lasst den Sklaven in dieser Reihenfolge die Schalter drücken: Von dem linken Schalterpaar zunächst den dem Fenster abgewandten, danach den gegenüberliegenden. Erst zum Schluss betätigt Ihr den Hebel rechts vom Fenster. Geht über die Förderbänder zurück in den ersten Korridor und durch das nun geöffnete Schott in den Raum, den Ihr gerade als Arbeiter durchquert habt. Lasst Kain von einer der vorbeifahrenden Loks zum Aufzug karren und fahrt mit diesem nach oben. Daraufhin bringt Ihr mit dem Mechanismus links an der Wand das Räderwerk zum Halten, lauft um die Ecke die Treppe hinauf und verrückt nach dem Kampf mit der Wache die beiden Zugstopper – den einen von der Schiene, den anderen auf die Schiene. Resultat: Die Minilok kommt unter der Stichflamme zum Halten, explodiert und reißt ein Loch in die Wand. Kraxelt durch den Riss in den Tunnel, nehmt Nebelform an und beseitigt die beiden Vampirhäscher. Folgt den Gängen bis zum runden Endgegnerraum und stellt Euch nach der Sequenz dem verräterischen Vampir Sebastian. Aber Vorsicht: Der Bursche ist eine harte Nuss und gibt nur klein bei, wenn Ihr ihn in den heißen Dampf werft. Am besten, Ihr packt ihn so oft wie möglich mit der Dreiecks-Taste und schleudert ihn dort gegen die Wand, wo die erhitzte Luft gerade ausströmt. Hat Euer Gegner vorerst die Nase voll, geht er wortwörtlich die Wand hoch und lässt in der Raummitte einen Energiestrudel entstehen. Platziert Kain zwischen dem Dampf und achtet darauf, dass der Energiestrahl zwischen Euch und Sebastian liegt, sobald der seine Sprungattacke ankündigt. Wenn Ihr richtig steht, landet der Schuft im Strahl und wird geröstet. Wiederholt das gleiche Spiel noch zweimal, und der untote Fiesling lässt die Plattform steigen. Ihr springt auf den Lift, versetzt Euch in den Soldaten hinter dem Sichtfenster und betätigt mit ihm den Hebel rechts von der Scheibe. Nun packt Ihr Euch den Bastard und werft ihn in den Dampf. Endstand: Sebastian gibt den Geist auf und seine 'Berserker'-Fähigkeit an Kain ab.



Die Amazonen im Canyon gehören zu den nervigsten Gegnern überhaupt: Spart Euch die Konfrontation – durch Flucht oder Hinterhalt.

## Der Canyon

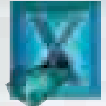
Springt in den Canyon, probiert Eure neu gewonnene Fähigkeit am Torwächter aus und folgt anschließend dem Pfad durch das linke Felsmassiv (Vorsicht: Der Weg wird scharf bewacht), bis Ihr zur Mühle kommt. Ihr erledigt zunächst die beiden Amazonen am Lagerfeuer, versetzt Euch dann via 'Charm' in den Arbeiter hinter dem großen Sichtfenster, lasst ihn die Schleuse öffnen (mit dem Hebel am oberen Treppenende), gebt die Kontrolle über ihn wieder auf und blockiert rechts von der Mühle (auf dem Holzsteg) mit der Kiste das Fallgatter. Nun übernehmt Ihr einmal mehr den Bediensteten, leitet das kühle Nass wieder um, springt auf einen Wasserbehälter und lasst Euch nach oben tragen. Von hier aus schwebt Ihr auf den gegenüberliegenden Holzsteg, passiert das nun geöffnete Gittertor (Wegmarke) und überquert mit Sprüngen die Furt. Am Wasserfall setzt Ihr mit einem Super-Sprung auf die Holzplattform (darauf könnt Ihr eine Truhe ausmachen). Durchquert die beiden angrenzenden Türme, öffnet mit dem Schalter unten das große Portal, verlasst den Turm durch die Doppeltür und betretet so erneut den ersten Teil des Abschnitts. Verlasst diesen durch das jetzt offene Tor, erledigt im Hof dahinter die Sarafanen und öffnet das rechte Portal, indem Ihr im Turm die Glyphen-Leitung mit Energie versorgt (Schalter oben), draußen mit dem Rad umleitet und links davon den Hebel umlegt. Kämpft Euch anschließend durch die Grotte (die eingestürzte Brücke überwindet Ihr mit einem Super-Sprung). Dahinter wartet Ihr, bis der Kampf zwischen Wegelagerern und Sarafanen möglichst viele Opfer gekostet hat – je mehr Gegner leblos am Boden liegen, desto leichteres Spiel hat Euer Vampir. Macht die Überlebenden nieder, kraxelt auf den Wagen und setzt von dort aus mit einem Super-Sprung auf das Plateau. Folgt dem Grat, benutzt erneut den Super-Sprung und erledigt (am besten in Nebelform) die beiden Kämpferinnen. Ihr passiert den Stolleneingang, folgt der Höhle bis zum Flaschenzug und gleitet nach unten neben den Checkpoint. Im Lagerraum dahinter öffnet Ihr zunächst links die magische Truhe, dann haltet Ihr Euch rechts, meuchelt als Nebel-Kain die Wachen, lauft rechts an der kleinen Pforte vorbei und folgt so lange dem linken Weg, bis Ihr an den Aufzug kommt, mit dem Ihr prompt nach oben zum Hof fahrt. Dort schaltet Ihr den Wächter aus, folgt dann rechts dem aufgeschütteten Pfad und versetzt Euch mit 'Charm' in den Burschen hinter dem rechten Gitter. Lasst ihn via Hebel eine Tür im Inneren öffnen, damit sein Kollege in den Raum hinter dem linken Gitter läuft. Schlüpft in seinen Körper, lauft die Treppe empor, betätigt den Hebel und fahrt mit dem Rad die Leiter aus. Lasst Kain die Leiter hochkraxeln, dann legt Ihr links davon den Hebel um und öffnet so das rechte Falltor. Achtung: Eile ist angesagt, denn nach ein paar Sekunden schließt sich das Portal wieder. Nachdem Ihr erfolgreich hindurch geschlüpft seid, springt Ihr im Korridor über die Fässer, legt rechts den Hebel um und erreicht durch die so geöffnete Pforte die Wüste jenseits von Meridian. Hier habt Ihr die erste Begegnung der dämonischen Art: Stellt Euch den Knochenbiestern möglichst mit leichten Mordwerkzeugen oder unbewaffnet entgegen – Kaliber wie Streitäxte verlangsamen Euch zu sehr und machen Ausweichbewegungen gegen die flinken Spezial- sowie Spuckattacken der Ungetüme fast unmöglich. Haltet beim Weg durch die Wüste hinter und jenseits des großen Tors nach Truhen Ausschau – aber achtet beim Öffnen darauf, dass kein Gegner in der Nähe ist, sonst fällt Euch das Biest in den Rücken. Ebenfalls wichtig: Über den Canyon verteilt liegen andere Dämonenopfer, im Durchgang hinter der Pforte sind Gefangene an die Wände gekettet. Scheut Euch also nicht, zwischen den Scharmützeln einen kleinen Snack einzunehmen – Ihr werdet es brauchen!

Das zweite große Tor ist zwar verschlossen, aber über die eingefallene Treppe im linken, brennenden Turm (die weggebrochenen Partien mit normalen bzw. magischen Sprüngen überwinden), den angrenzenden Wehrgang und die nächste Zitadelle erreicht Ihr den Durchgang zum nächsten Canyon-Teilstück. Euer neuer Job: Lokomotivführer. Bringt die Dampfmaschine in Gang, indem Ihr die Weiche umstellt (mit dem Rad auf dem Podest) und in der Rolle des Wächters (hinter dem Fenster der Bretterbude) die Schalter betätigt. Dann folgt Ihr dem Weg hinter der Hütte nach oben und springt auf halber Höhe zur hölzernen Plattform schräg gegenüber. Mit dem Rad stellt Ihr auch die letzte Weiche, und könnt so auf dem Mini-Zug in den nächsten Abschnitt fahren.

Was Euch dort erwartet, erfahrt Ihr im letzten Teil unserer Komplettlösung – in der kommenden Ausgabe.

# MUNCH´S ODDYSEE

## PLAYER´S GUIDE, TEIL 3



Die finalen neun Levels von "Munch's Oddysee" sind kein Zuckerschlecken. In aller gebotenen Kürze findet Ihr auf diesen zwei Seiten alle essenziellen Informationen bis zum letzten geretteten Fischei. *mw*

### Level 16: Die Brücken am Fluss

Die zwei Mudos ganz am Anfang bringt Ihr mit der Maschine über die zerstörten Brücken. Stellt die Grünlinge bei den Chant-Kreisen ab. Die nächsten beiden Mudokons finden sich gleich in der Nähe: Ganz oben auf der Treppensäule und etwas weiter rechts bei einer Hütte. Jetzt habt Ihr genug, um das Tor zu öffnen. Sammelt noch hundert Spooce-Pilze und geht weiter in das nächste Gebiet. Hier tötet Ihr die vier schlafenden Sligs per Spooce-Schuss von der höhergelegenen Plattform aus und dringt weiter vor. Wenn Ihr Euch hinter dem Kliff links haltet, findet Ihr wieder mal eine Möglichkeit, Eure Anhängerschaft per Spooce-Maschine in Krieger zu verwandeln. Mit Eurer Privatarmee geht's jetzt zurück in Richtung Minenfeld. Lasst Eure Krieger am Eingang warten und arbeitet Euch bis zur Metallplattform vor. Von dort aus übernehmt Ihr einen Slig und aktiviert mit ihm die Kanone. Sammelt wieder Pilze, bis Ihr 60 Spooce beisammen habt und werft Eure ganze Armee inklusive Munch in die Kanone. Vergesst nicht, Eure Armee weiter aufzubauen und führt sie dann gegen die wartenden Slig-Feinde. Mit 30 Spooce könnt Ihr nach der Schlacht den Zapper aktivieren. Ist die Blitzmaschine online, lasst Ihr Eure Kumpel im Meditationskreis warten und geht selbst zurück. Sammelt jetzt den beilschwingenden Mudo in der Nähe auf und wandelt alle Holzfäller in Fernkämpfer um. Ihr solltet nun über acht Bogenschützen verfügen. Setzt sie ein, um das Wetter zu manipulieren und mit dem Sturmkreis das Wasserreservoir wieder aufzufüllen. Alsdann macht sich Abe in Richtung Levelanfang zu dem Platz, wo auf einer Holzplattform einige Sligs herumstanden. Geht an der Plattform entlang und übernehmt den Slig, der hinter dem TNT Deckung genommen hat. Bringt mit ihm die Ladung zur Explosion und lasst ihn dann aus dem Leben scheiden. Mit Munch geht's ins kühle Naß. Links hinter den Wasserminen befinden sich noch zwei Schalter, die Ihr drückt.

### Level 17: Mudokons unerwünscht

Sammelt ganz am Anfang 70 Pilze auf. Jetzt ebnet Ihr mit Abe den Weg für Munch, indem Ihr von den hochgelegenen Plattformen aus alle Gegner mit Bomben eliminiert. Munch rollt durchs Tor, das Abe ihm offenhält. Bevor Munch weiterzieht, steuert Ihr Abe zurück auf die Plattformen und lasst ihn per Spooce die nächsten Sligs hinter dem Tor töten. Dieses Spielchen wiederholt Ihr mehrmals. Danach geht's wieder nach unten, um Munch das jeweils nächste Tor zu öffnen. Wenn Ihr am letzten Tor steht, müsst Ihr die Wache mit Abe kontrollieren. Tötet alle Feinde in Eurer Umgebung und zerlegt alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Sobald auch dieser Abschnitt feindfrei ist, geht Ihr mit Abe und Munch zum Ufer und kümmert Euch erstmal um Eure Gesundheit. Mit Munch erkundet Ihr nun die andere Seite. Abe folgt dem fischigen Freund, indem er die Brücke benutzt. Beide zusammen sollten in der Lage sein, das 'Spooce Lock' zu öffnen. Munch verzieht sich daraufhin in die Wasserkanone. Abe arbeitet sich die Rampe nach oben und kann einige Sligs später etwas Unsichtbarkeits-Trank zu sich nehmen. So gestärkt besteigt Ihr die Kanone ganz rechts außen. Ihr müsst sehr schnell und exakt arbeiten und alle Sligs mit gezieltem Anlauf in die Bomben schubsen, solange Ihr noch unsichtbar seid. Auf die letzte Säule schmeißt Ihr eine Bombe, um den Slig nach unten zu katapultieren. Bleibt oben und kontrolliert wie im vorherigen Level den Riesen-Slig, um mit diesem alle Sprengkörper und Feindreste zu beseitigen. Mit Munch im Rollstuhl geht's immer rechts an der Wand entlang bis zum Hebel weiter. Betätigt diesen und wiederholt mit Abe zum letzten Mal den Amoklauf.

### Level 18: Heizung bitte

Kontrolliert mit Munch den Kran und bombt die Sligs weg. Bringt Abe per Kran zum Schalter, um diesen zu betätigen. Watschelt dann mit Munch nach unten und benutzt Abes Wurfkünste, um den fischigen Freund über die Minen zu bringen. Munch dringt weiter vor und benutzt etwas Unsichtbarkeits-Trank, um zur nächsten Fernsteuerung durchzudringen. Mit dem Kranarm werden nun Sprengkörper auf den schlafenden Sligs platziert. Abe kümmert sich mit Bomben um den Rest der dösenden Wachen. Sammelt alle Putzer-Mudokons in der Nähe ein und bringt sie über die Minen. Hierzu benutzt Ihr Abes Werferqualitäten und Munch als Kranführer. Dringt mit Abe bis zum nächsten Durchgang vor, der mit Bomben zugestellt ist. Kontrolliert den nächsten Riesen-Slig und verschafft Euch mit ihm freie Bahn. Trinkt mit Abe das Bounce-Elixier und verhelft den Putzer-Mudokons zur Freiheit. Mit dem gewonnenen Spooce öffnet Ihr das 'Spooce Lock'. Klettert auf die Plattform dahinter und übernehmt die Kontrolle über den Glukkon unten. Jetzt überredet Ihr den wohlhabenden Widerling dazu, sein Hab und Gut an den lieben Lulu zu spenden.

### Level 19: Und noch `ne Fabrik

Arbeitet Euch am Geländer entlang und dringt bis zur ersten Tür vor. Abe stellt sich auf der anderen Seite auf den Bodenschalter und macht Munch so den Weg frei. An der nächsten Tür läuft alles entsprechend, nur sollte Munch schleunigst vom Zapp trinken und alle Sligs in Reichweite außer Gefecht setzen. Über auftauchende Bomben wird Munch von Abe geworfen. Dringt auf diese Weise immer weiter vor und helft Munch mit Abe, indem Ihr ihn über Hindernisse werft oder ihm die Türen aufhaltet. Am nächsten Zapp-Automaten erledigt Munch zunächst die Feinde in der nächsten Umgebung. Danach sammelt Ihr mit Abe alles Spooce und stürzt Euch die Leiter nach unten. Am Fuß der Leiter liegt ein Riesen-Slig. Übernehmt diesen mit einem möglichst sparsamen Spooce-Ball. Bewegt den Burschen zur Anzeigentafel und holt Euch am Automaten eine Schusswaffe. Jetzt durchforstet Ihr mit der besessenen Wache das gesamte Areal und tötet alle Sligs. Wenn die Luft rein ist, sammelt Ihr alle Putzen auf und lasst sie den Schalter neben der Stelle betätigen, wo sich der Riesen-Slig befand. Munch darf sich nun zu den anderen gesellen. Bevor Ihr in das neue Areal eindringt, solltet Ihr eine der schlafenden Wachen übernehmen, um alle anderen Feinde zu töten. Eure Putzerbande darf jetzt in die Freiheit entfleuchen. Abe kehrt noch einmal zurück und erklimmt die Leiter, an deren Spitze ein Bounce-Automat steht. Springt nach oben in Richtung CEO-Büro. Hinter dem Minenfeld übernehmt Ihr die Wache und nutzt deren Stimme, um die Tür zu öffnen. Innen zieht Ihr einen Hebel und vernichtet alle Gegner. Mit Abe klettert Ihr jetzt die Leitern nach unten, wo drei Putzer-Mudos warten, die Ihr in die Freiheit werft. Wieder oben schleicht Ihr vorsichtig zum Türschalter. Wenn die Bürotüre offensteht, lasst Ihr einen Spooce-Ball hindurchfliegen und bringt CEO dazu, Geld an Lulu abzudrücken. Den letzten Putzteufel befreit Ihr in der linken Ecke des Areals, wo Ihr nur dank Bounce-Trank hinkommt.

### Level 20: Neulich im Reservoir

Abe betritt über die kreisrunde Plattform das Festland. Munch durchpflügt in derselben Richtung das Wasser und öffnet das Spooce-Lock. Er süffelt etwas Zapp-Trank und schießt sich per Kanone mitten in Feindesland, das er zügig befriedet. Jetzt stellt Munch sich auf den Bodenschalter und Abe dringt zur nächsten Plattform vor. Abe übernimmt nun zunächst die Kontrolle über den Glukkon, lässt ihn Geld spenden und springt dann von Plattform zu Plattform, bis er auf der letzten im Wasser steht. Mit einer gut gezielten Bombe kann Abe von hier aus das Minenhindernis wegräumen. Lauft mit Abe weiter, macht Euch unsichtbar, um ungestört Spooce zu sammeln und schießt Euch dann mit der Kanone in das nächste Areal. Wechselt nun zu Munch und schwimmt soweit Ihr könnt in die Gegend, wo Abe gelandet ist. Platziert Munch möglichst mittig und wechselt wieder zu Abe. Mit Munchs Hilfe solltet Ihr durch die Schalter bis zum nächsten Glukkon kommen, der wieder zum Geldspenden gezwungen wird. Hinter der kleinen Brücke geht's weiter per Kanone. Versteckt Euch hinter dem Tank Nummer 3 und erledigt zuerst per Spooce-Kugel alle Sligs hinter der nächsten Ecke. Einen solltet Ihr auf den Schalter stellen und gleich noch die nächsten beiden Kandidaten hinter der Tür um die Ecke bringen. Auf den Schalter, wo der kontrollierte Slig stand, stellt sich jetzt Freund Munch. Abe rennt hindurch, benutzt die nächste

Kanone und stellt sich auf den Schalter, von wo aus er weitere Geldtransaktionen durchführt. Vom Rand des Kliffs aus sammelt Ihr nun alles Spooce weg und tötet die Sligs am Fuß der Erhebung. Die Kanone ist erst einmal außer Betrieb. Munch springt unterdessen auf den Tank Nummer 4 und trinkt das Zapp. Weiter oben tötet Ihr die zwei Sligs. Nun könnt Ihr einen Hebel ziehen und Euch auf einen Schalter am Boden stellen. Abe springt jetzt in die Kanone. Zuerst muss er sich wieder um Geldangelegenheiten kümmern, dann zieht er einen Hebel und bekommt Verstärkung. Ihr stürmt vorwärts, bis Ihr wieder am Anfang des Levels steht. Nehmt jetzt mit Euren Mudo-Bogenschützen alle Sligs auseinander und geht alleine weiter auf die linke Plattform, wo Ihr einen Hebel zieht. Kämpft Euch durch die nächste Gruppe von Sligs und verhelft Munch zu einem Rollstuhl. Erklimmt den Rand von Tank Nummer 5, wo Ihr Euch zunächst wieder ums Geld kümmert und dann per Zapp den Mudo-Bogenschützen unter die Arme greift. Oberhalb von Tank Nummer 6 geht's auf ähnliche Weise weiter, danach darf Munch zu den anderen stoßen.

### Level 21: In die Grube

Mit Abe öffnet Ihr das erste Tor und lasst Munch in die Tiefe springen. Unten schwimmt Ihr weiter, bis Ihr rechts auf eine Plattform springen könnt. Bevor Ihr mit Munch die Kanone benutzen dürft, müsst Ihr die Abschussvorrichtung mittels Hebel aktivieren. Die Kanonen im Landegebiet könnt Ihr ignorieren und sofort zum blauen Lichtkegel auf der anderen Seite durchrennen. Hinter der Ecke vor Euch wartet ein Slig, den Ihr per Abes Spooce-Kugel unter Eure Kontrolle bringt – seine Stimme wird beim Türöffner in der Nähe eingesetzt. Innerhalb des nun offenen Traktes bleibt Ihr vorerst im Körper des Sligs und ballert auf alle Wachen und die blockierte Tür. Immer noch im Körper des Feindes rennt Ihr um die Ecke und befördert zwei weitere Sligs mit gezielten Schüssen ins Wasser. Auch die beiden Sligs auf den Säulen müssen dran glauben. Lasst Euren Wirtskörper platzen und wendet Euch nach links unten, wo ein Putzer-Mudokon auf seine Befreiung wartet. Klettert hier die Leiter nach oben und betätigt rechts den Schalter. Befreit alle anderen Putzen und begebt Euch zur letzten Leiter, wo Ihr den Slig in der Nähe dazu nutzt, durch Drücken des Schalters den Wasserstand zu heben. Wechselt zu Munch, dem Ihr den Weg zum roten Schalter im Wasser geebnet habt. Hinter dem Schalter trinkt Ihr ein Zapp und erledigt die drei Stooge-Viecher hinter der nächsten Ecke. Abe kann seinen Weg über die Plattformen fortsetzen. Wenn Ihr zu einer mit einem großem Kreis aus Pilzen kommt, wendet Ihr Euch nach rechts, wo Ihr wieder einige Artgenossen befreit. Links geht es weiter, wo Ihr mit dem gesammelten Spooce zwei der drei Slig-Wachen tötet und eine übernehmt. Durchquert als Slig das Areal und nehmt auf der anderen Seite hinter der Ecke Deckung. Von hier aus feuert Ihr auf die weit entfernten Riesen. Mit Abe könnt Ihr jetzt nachziehen und hinter der Spooce-Plattform einen weiteren Hebel umlegen. Sammelt alle vorher befreiten Mudos ein und lauft mit ihnen weiter nach unten, wo Ihr Euch auf den Türknopf im Boden stellt. Lasst Munch nachrücken und alle Fuzzles befreien, die Ihr, gefolgt von Abes Mudokons, direkt durch das Vogelportal in die Freiheit schickt.

### Level 22: Die Mühlen der Bürokratie

Bis zum Expresso-Automaten dürftet Ihr keine Probleme haben, dann wird's knifflig. Trinkt den Expresso und rennt mit Höchsttempo den langen Gang entlang, bis Ihr das hinterste Ende der Passage erreicht und das Sperrfeuer aufhört. Lest das Spooce auf und versteckt Euch hinter der Wand. Von hier aus tötet Ihr die drei Riesen. Drückt den Hebel an der gegenüberliegenden Wand und kommt mit Munch hinterher. Die nächsten elf Riesen könnt Ihr mit Hilfe der einzelnen Automaten, die im nächsten Abschnitt herumstehen, von ihren Plattformen stürzen. Nehmt die sechs Mudos hier in Eure Gefolgschaft auf. Weiter unten lasst Ihr die Jungs erst mal warten und holt den einzelnen Mudo von dem grünen Dreieck herunter. Stellt ihn zu den anderen und trinkt etwas Bounce-Serum, um auf die nächsthöhere Plattform zu gelangen. Hier oben warten noch zwei Mudos, die Ihr nach unten werft. Mit den beiden nächsten verfahrt Ihr auf die gleiche Weise. Alles in allem solltet Ihr jetzt elf Mudokons gesammelt haben, mit denen Ihr bis zum Ende des Ganges vordringt, wo Ihr Munch trefft. Aktiviert die sechs Schalter und schickt alle Mudos in die Freiheit. Im nun offenen Raum springt Ihr mit Abe über Sofa und Kissen immer weiter nach oben, wo Ihr ein Sims entlang lauft, bis Ihr Euch auf den letzten Knopf dieses Levels stellt.

### Level 23: Das Verladedock

Nach den ersten beiden befreiten Mudos geht Ihr mit Abe durch die Tür zur Rechten und wartet die beiden patrouillierenden Vykker ab. Weicht ihnen aus und rennt zur nächsten Leiter. Klettert weiter nach oben, bis Ihr am Rand einer mit Warnmustern gekennzeichneten Plattform steht. Schickt einen kleinen Spooce-Ball nach unten und tötet mit einer kontrollierten Wache den Rest. Ist das Areal befriedet, dringt Ihr weiter vor und nehmt sowohl den Unsichtbarkeits- sowie den Bounce-Trank zu Euch. In der hinteren linken Ecke des Raumes wartet Ihr an der verschlossenen Tür. Mit Munch geht's jetzt erst mal nach rechts über die Leitern. Springt von der Plattform, auf der Abe vorher stand, ins Wasser und haltet Euch rechts. Zappt alle Vykker und Mitarbeiter in die ewigen Jagdgründe. Nach der Schlacht befreit Ihr alle Fuzzles und öffnet die Tür für Abe. Auf den Plattformen, wo die Vykker standen, zieht Ihr jetzt alle Hebel, indem Ihr schnell genug zwischen Abe und Munch hin- und herwechselt. Im gleichen Raum wartet hoch oben noch ein Putzer-Mudo auf seine Befreiung, was dank Stärkung durch Bounce-Serum geschieht. Den letzten Putzteufel findet Ihr hinter der Tür links vom Bounce-Automaten – auch ihn müsst Ihr mit verstärkter Sprungkraft befreien. Mit Abe geht Ihr noch einmal zurück in Richtung Levelanfang und lasst Euch per Kanone ins Gebiet mit den Plattformen schießen. Euer Ziel ist die Plattform mit den Eiern. Munch folgt Abe auf dem Wasserweg und schlürft etwas Aqua-Bounce, um zur Fernsteuerung für die Verladeeinheit zu gelangen. Beginnt nun, die Eier im markierten Kreis aufzuschichten. Insgesamt solltet Ihr 22 zählen.

### Level 24: Ei Ei Ei....

Trinkt am Anfang mit Abe den Expresso und sprintet zum nächsten Durchgang, wo Ihr einen weiteren Expresso-Automaten benutzt und gleich daneben eine Portion Unsichtbarkeit einwerft. Schlüpft durch die Passage und eilt die Leiter hinauf, bis Ihr in ein Gebiet mit Bomben gelangt. Schmeißt diese auf die unten herumstehenden Vykker. Nun werft Ihr neun Eier in den Auffangbehälter und bringt die vier Mudokons in die Mitte des Raumes. Watschelt mit Munch zu Abe und haltet Euch rechts in Richtung Energieautomat, wo Ihr hinter der Ecke einen weiteren Automaten mit Zapp findet. Hinter Euch führt eine Rampe nach unten, zappt dort die drei Vykker um. Frischt Eure Kräfte an den Automaten auf und kämpft Euch durch den nächsten Raum, in dem Ihr auch eine Fernbedienungs-Einheit findet. Säubert mit ihrer Hilfe das nächste Areal und lauft mit Abe und seinen Mudos nach unten, bis Ihr vor sechs Schaltern steht. Lasst die Mudokons warten und hebt Abe per Kran auf die Plattformen, auf denen vorher die Vykker standen. Von oben befreit Ihr alle restlichen Mudokons und Fuzzles, bis Ihr alle (14 Mudos, zwölf Fuzzles) bei den sechs Hebeln versammelt habt. Betätigt die Hebel und geht mit Munch nach unten, wo Ihr zwei Vykker per Zapp ausschaltet. Verladet alle verbleibenden 27 Eierpackungen mit der unteren Fernbedienung. Sobald das erledigt ist, schaltet Ihr Abe dazu und stellt Euch auf den Bodenschalter in der Nähe. Munch trinkt nochmal Zapp und schlägt sich mit dem letzten Vykker-Wächter herum.

### Level 25: Das Letzte!

Im ersten Raum mit Vykkern haltet Ihr Euch links und übernehmt möglichst schnell einen der Gegner. Rechts findet Ihr einen Power-Up-Automaten und am Ende des Ganges eine mächtige Snuzi-Kanone. Abe darf zehn Mudos und noch mehr Spooze zusammenklauben. Öffnet mit Euren Kumpels die nächsten zwei Schaltergruppen und bleibt zunächst auf der Plattform vor dem Käfig stehen. Mit schnellen Spooce-Attacken terminiert Ihr alle Gegner im Käfig und zieht innen den roten Hebel. Klettert dann die Leiter außen an der Rückwand des Käfigs hoch und drückt den nächsten Schalter. Wieder müsst Ihr Eier verladen, insgesamt sind es 17 Stück. Jetzt nur noch durch den Käfig, mit Munch treffen und: Geschafft!




## MAN!AC vor fünf Jahren

Die Ausgabe der Spielehits: "Castlevania X", "Bushido Blade", "Soul Blade", "Blast Corps", "ISS 64" – im (Import-)Testteil tummelten sich für Playstation und N64 soviele Topspiele wie nie zuvor. Die Preview-Strecke wollte da natürlich nicht zurückstehen und protzte mit klangvollen Namen wie "Zelda 64", "Starfox 64", "Abe's Oddysee" sowie "Tekken 3". Der Dritte im damaligen Konsolenbund, Segas Saturn, schwächelte dagegen mit schnöden Umsetzungen von Playstation-Titeln wie "Pandemonium" und "NBA Live 97". Auf satten elf Seiten gab's das große Finale des Konsolenzweikampfs zwischen PSone und N64 zu bestaunen: Welche Spielemaschine bietet die bessere und originellere Software? Die Entscheidung lest Ihr in MAN!AC 6/97.

## DAS JÜNGSTE GERICHT

NICK CLARKSON (PR MANAGER, RAGE)

Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

**1. Galactic Conqueror** (ATARI ST)

"Wie kann so ein Spiel nur eine Auszeichnung kassieren? Optisch und akustisch gibt's nichts zu kritteln, auch der Schwierigkeitsgrad ist fordernd. Doch dann der Hammer: Stellt auf Dauerfeuer, manövriert das Schiff nach rechts unten und geht beruhigt ins Bett, um am nächsten Tag einen gigantischen Highscore zu bewundern!"

**2. Quest 64** (N64)

"Ich konnte die Wartezeit auf 'Zelda 64' nicht mehr ertragen und habe mir in der Verzweiflung obiges Abenteuer-Spiel geholt – was für ein Fehler! Ein hässlicher Held mit einem Gehstock als Waffe, keine echte Story, miserable Grafik und eine Musik, die dich in den Wahnsinn treibt – immerhin ist das Modul recyclebar!"

**3. Power Serve Tennis** (PSONE)

"Ich habe viele Tennis-Spiele auf allen möglichen Systemen gezockt und freute mich mächtig auf die erste Playstation-Variante. Doch der Einspieler-Modus war eine frustige Katastrophe, das Mehrspieler-Pendant nur wenig besser. Ich zerkratzte die Disc und benutzte sie fortan als Tassenuntersetzer – aber nicht mal dazu taugte das Ding!"




## ANZEIGEN-GALERIE

**WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN**

"'Unsere Spieler sind anders.' tituliert Sega in ihrer Anzeige für den Spaß-Kicker 'Sega Soccer Slam'. Nur was unterscheidet die virtuellen Athleten von ihren menschlichen Pendants? Sind es die feurigen Zweikämpfe, die unverkennbare Spielfreude oder haben sie ganz einfach nur Bock auf Fußball?"




**ERSCHEINT AM 5. Juni**

Die Konsolenstarts liegen hinter uns – Zeit zum Entspannen bleibt jedoch nicht: Colin berichtet live aus England, wo Sony endlich spielbare Versionen des actiongeladenen Renners **The Getaway** und des düsteren 3D-Abenteuers **Primal** präsentiert. Stephan jettet nach L.A., um in der Stadt der Engel Activisions kommendes Konsolenangebot zu begutachten. Ulrich inspiziert bei Microsoft Deutschland u.a. die "Wipeout Fusion"-Konkurrenz **Quantum Redshift**, während Olli die Redaktionsräume hütet und mit Reflections' heißersehntem **Stuntman** seine Fahrkünste unter Beweis stellt. Im Testteil muss **Medal of Honor: Frontline** (Bild) beweisen, ob die vielen Vorschusslorbeeren verdient waren. Darüber hinaus begutachten wir die PAL-Version von Miyamotos blumigem Strategiehammer **Pikmin** (Gamecube) und mit etwas Glück schwingen wir uns sogar zur Testfahrt ins Cockpit von **V-Rally 3**. Last but not least dürft Ihr Euch natürlich wieder auf interessante Features freuen – lasst Euch überraschen!



## JAPAN TOP 10

| Platz | Titel / Genre | Hersteller / Termin |
|---|---|---|
| 1 | Super Robot Taisen Impact | Banpresto |
| | Strategiespiel | nicht geplant |
| 2 | Kingdom Hearts | Square |
| | Rollenspiel | nicht bekannt |
| 3 | Tekken 4 | Namco |
| | Beat'em-Up | Juli |
| 4 | Fire Emblem: Sealed Sword | Nintendo |
| | Strategiespiel | nicht bekannt |
| 5 | Pro Soccer Club 2002 | Sega |
| | Fußball-Simulation | nicht bekannt |
| 6 | One Piece Grand Battle | Bandai |
| | Beat'em-Up | nicht geplant |
| 7 | Onimusha 2 | Capcom |
| | Action-Adventure | 3. Quartal |
| 8 | Shining Soul | Sega |
| | Action-Adventure | nicht bekannt |
| 9 | Biohazard | Capcom |
| | Action-Adventure | 3. Quartal |
| 10 | Sakura Taisen 4 | Sega |
| | Adventure | nicht geplant |